Tu Faci Jocurile! Singura competiție din România în care ești plătit BINE dacă faci jocuri BUNE!

DVD

La același preț

JOC(uri) FULL! SPELLFORCE THE ORDER OF DAWN + GUILD WARS TRIAL DE 14 ZILE + STARSIEGE TRIBES

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle ● Iunie 2006

13,5 LEI NOI (135.000 LEI)

ȘI TOTUȘI, POVESTEA!

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

Un vis la răscruce de drumuri

NU E RAINBOW SIX!

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

FPS tactic cu adevărat avansat

DE-A DREPTUL MAGIC!

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

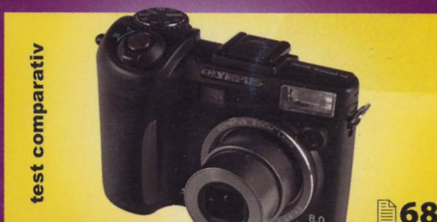
Ne amintim cu plăcere de trecut și ne declarăm mulțumiți de prezent



12 LEVEL LA E3 2006



28 ASSASSIN'S CREED



68 CAMERE DIGITALE COMPACTE



DEMOS HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES BETA ■ KEEPSAKE DEMO 2 ■ MYSTERY CASE FILES: PRIME SUSPECTS ■ WILD EARTH ■ RISE AND FALL: CIVILIZATIONS AT WAR **MODS** CRASHDAY SDK **FILME** ALAN WAKE ■ ALONE IN THE DARK 5 ■ GEARS OF WAR ■ GOTHIC 3 ■ HALO 3 ■ HAZE ■ RAYMAN RAVING RABBITS ■ SENSIBLE SOCCER ■ SPORE ■ WARFRONT **DRIVERE** ATI CATALYST 6.4 CU CONTROL CENTER ■ FORCEWARE 84.21 **PATCH** CALL OF DUTY 2 V1.2 ■ TES IV: OBLIVION V1.1BETA **SHAREWARE** POWERSTRIP 3.65.558 ■ PROXYWAY PRO 3.2 ■ SATEIRA CD&DVD BURNER 2.51 **FREEWARE** ATI RADEON BIOS TUNER (RABIT) 2.0A ■ FFDSHOW-20051124

Fanatic Gamer

cu Carmen Ivanov

În colaborare cu LEVEL

Singura emisiune radio despre jocuri de PC și console.

Ascultă despre și câștigă cele mai tari jocuri ale momentului la Fanatic vs Fanatic.

Află totul despre Anarchy Online și câștigă o mulțime de premii așa cum vrei.

In fiecare sâmbătă în rețeaua Radio Mix



LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor-șef :
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactor-șef adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediție a revistei LEVEL a fost publicată în 25.000 de exemplare.

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare octombrie 2004 - octombrie 2005), LEVEL are 105.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Fanatic Gamer	C2
Nokia	9
Best Distribution	25
Motor Presse	61
EXPO 24	62
K-Tech	73
Autoshow	79
Flamingo Computers	C4

NEXT-GEN. ESTE CUVÂNTUL

pe care-l rostește lumea obsesiv în ultimul timp. Și da, au dreptate. Au dreptate pentru că, cel puțin din punct de vedere grafic, suntem acolo. Pentru mine, pragul următorului nivel al graficii a fost setat astfel: mi-am spus acum câțiva ani, nu mulți, că în momentul în care filmele din jocuri o să fie făcute direct cu engine-ul jocului, o să îmi crape ochii și o să pot spune „Asta e!". Asta e! Nu mi-au crăpat ochii dar, încetul cu încetul, m-am trezit după E3 uitându-mă mirat la câteva titluri care reușeau, cu mai puțin de o lună în urmă, să mă impresioneze cu grafica lor. Ce e ciudat este însă că surpriza este totuși mică. Șocul trecerii de la 2D la 3D a fost mare. Ceea ce se întâmplă acum pare doar o tranziție normală, așteptată, către fotorealism și alte nebunii. Este frumos, dar cam știm ce urmează.

Acum, de fiecare dată când a avut loc o revoluție grafică, lumea a oftat ușurată că „în sfârșit, o să scăpăm de grija graficii și o să aibă ăștia timp și de gameplay". Ceea ce, evident, nu s-a întâmplat niciodată. Lucrurile au însă modul lor foarte ciudat de a se rezolva singure. Astfel, într-o bătălie de proporții gigantice între Microsoft și Sony, Nintendo și-a dat seama că nu are șanse de succes. Așa că a ales o soluție de urgență, spunându-și că dacă nu poate concura la nivelul graficii, atunci să meșterească ceva la chestia aia numită gameplay. Și, ca să vezi, când s-a retras în colțul ăsta al ringului a descoperit o susținere atât de puternică pentru calea pe care a urmat-o încât și-a dat seama că a atins un punct sensibil al pieței. Pentru că oricât de impresionați am fi de grafică, JOCUL va conta întotdeauna mai mult. Iar giganții au început să realizeze asta.

Efectul s-a simțit, după cum spuneam, la E3. Cele mai aclamate jocuri nu au fost cele cu cel mai ultra-super-mega motor grafic, ci cele inovatoare. Nu grafica a fost răsplătită de critici și public, ci calitatea gameplay-ului. Tocmai de aia, din tot E3-ul au ieșit câștigători Bioshock, Gears of War, Nintendo, Spore și alte nume care au arătat substanță, nu numai culori frumoase. Așa cum ar fi, de fapt, normal.

■ **Mitza**

... JOCUL va conta întotdeauna mai mult.

TOP 3 / REDACTOR



Mitza
1. Heroes of Might and Magic V
2. Day of Defeat: Source
3. Dreamfall: The Longest Journey



cioLAN
1. Heroes of Might and Magic V
2. Guild Wars: Factions
3. Ghost Recon: Advanced Warfighter



BogdanS
1. Hitachi CP-X260
2. Iriver U10
3. Saitek X52 Flight Control System



Locke
1. Heroes of Might and Magic V
2. Ghost Recon: Advanced Warfighter
3. Desperados 2: Cooper's Revenge



Marius
1. Heroes of Might and Magic V
2. Dreamfall: The Longest Journey
3. Day of Defeat: Source



Rzarectha
1. Heroes of Might and Magic V
2. Desperados 2: Cooper's Revenge
3. 2006 FIFA World Cup



KiMO
1. Day of Defeat: Source
2. Guild Wars: Factions
3. Ghost Recon: Advanced Warfighter

cuprins cd/dvd

Demo

Heroes of Annihilated Empires Beta
Keepsake Demo 2
Mystery Case Files: Prime Suspects
Wild Earth
Rise and Fall: Civilizations at War (DVD)

MODs

Crashday SDK

Filme

Alan Wake
Alone in the Dark 5 (DVD)
Gears of War
Gothic 3 (DVD)
Halo 3
Haze
Rayman Raving Rabbits (DVD)
Sensible Soccer (DVD)
Spore
Warfront (DVD)

Imagini

Age of Empires III: The WarChiefs
F.E.A.R.: Extraction Point
World in Conflict

Wallpaper

Dreamfall: The Longest Journey
Overlord
The Witcher

Screensaver

SpellForce 2: Shadow Wars

Drivere

ATI Catalyst 6.4 cu Control Center
ForceWare 84.21 (DVD)

Patch

Call of Duty 2 v1.2
Galactic Civilizations II: Dread Lords v1.1 (DVD)
Ghost Recon: Advanced Warfighter v1.06 (DVD)
Starsiege TRIBES v1.11 (DVD)
Stubbs The Zombie v1.02 (DVD)
TES IV: Oblivion v1.1beta
Return to Castle Wolfenstein v1.41b

Antivirus

AntiTrojanElite 3.6.2

Freeware

ATi Radeon BIOS Tuner (RaBiT) 2.0a
ATI Tray Tools 1.0.5.880 RC
ffdshow-20051124
JustZIPit 130.30a
Unstoppable Copier 2.12

Shareware

PowerStrip 3.65.558
ProxyWay Pro 3.2
Sateira CD&DVD Burner 2.51
Visual Labels 3.31

EXTRA

Guild Wars: Prophecies (14 day Trial) (DVD)
LEVEL la E3 (DVD)
LEVEL CD/DVD Finder
Starsiege TRIBES (versiune completă) (DVD)
Wormux (versiune completă)

NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Profesional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD/DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD/DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

Joc(uri) Full!!!

SpellForce: The Order of Dawn



SpellForce, un joc care nu are nevoie de nici o prezentare. Acum, serios, cine nu a auzit încă de acest superb hibrid de strategie şi RPG, probabil că este nou venit în lumea jocurilor. Şi SpellForce nu este un hibrid „oarecare", ci probabil unul dintre cele mai apreciate jocuri de acest gen, dovadă făcând-o şi lansarea, luna trecută, a unui sequel de succes. Aşa că daţi-i bătaie, ăsta e un joc pe care nu vă permiteţi să-l rataţi.

!!!ATENŢIE!!! CD-KEY-ul jocului se află inscripţionat pe CD/DVD-ul revistei.

Guild Wars

Numărul acesta trebuie să facem o menţiune specială pentru Guild Wars. Nu de alta, dar este „celălalt" MMORPG cunoscut, pe lângă WoW. Iar luna asta vi-l oferim gratis (pe versiunea cu DVD a revistei), spre testare (timp de 14 zile), treabă pe care nu o puteţi obţine pe internet. Mulţumim celor de la NCsoft pentru că s-au gândit la noi (şi voi) şi nu uitaţi că puteţi să cumpăraţi jocul de la TNT Games (021-345.55.08) şi shop.ComputerGames.ro. Hăcuire plăcută!



!!!ATENŢIE!!! CD-KEY-ul jocului se află inscripţionat NUMAI pe DVD-ul revistei.

IUNIE 2006

Editorial 3
Ştiri 6

SPECIAL

LEVEL la E3 2006 12

PREVIEW

Warhammer 40k: Dawn of War – Dark Crusade 22
Joint Task Force 26
Assassin's Creed 28

REVIEW

Sin Episodes: Emergence 30
Desperados 2: Cooper's Revenge 32
2006 FIFA World Cup 34
Paradise 36
Day of Defeat: Source 40
Heroes of Might and Magic V 44
Guild Wars: Factions 48
Black and White 2: Battle of the Gods 50
Ghost Recon: Advanced Warfighter 52
Dreamfall: The Longest Journey 54

ONLINE

Eve Online Guide Part II 58

SOFTWARE

X-Fire 60
Teamspeak RC 2 60
Ventrilo 60

CONSOLE

PSP
Daxter 63

HARDWARE

Spherex Xbox 5.1 Surround Sound System 64
Verbatim Store'n'Go USB 64
Hitachi CP-X260 65
Iriver U10 65
Fujitsu Siemens Pocket Loox N520 65
Saitek X52 Flight Control System 66
Nexus Dive-A-Way Enclosure 66
Acrox Laser Tracer 66
Yamada Action Lounge SR4! 67
Funkwerk FEC W-Client USB.11g 67
Lexmark X215 67
Fantezie fotografică 68
10 camere digitale compacte în test
Get Mobile
Nokia 5500 Sport 72
Pantech PG-6200 72
Samsung X820 72

LIFESTYLE

LEVEL la CERF 2006 75
www. 76
Filme
Lucky Number Slevin 76
Mission Impossible III 77
DVD-uri 77
Patch 78

CHATROOM

Lumea despre CERF 2006 80



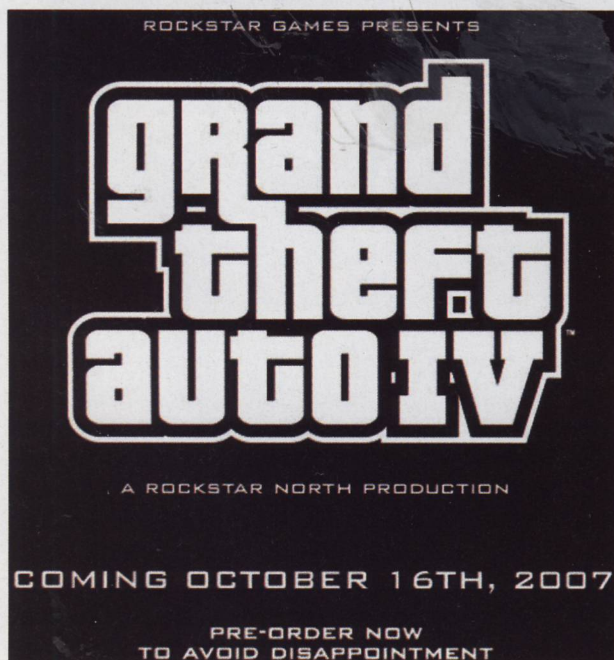


DUKE NUKEM FOREVER ÎN 2007?!

Nu, nu-i o glumă, că de-ar fi, pe jos de râs ne-am rostogoli. De ce zic asta? Pentru că ar fi ultima pentru producătorii „fantomaticului" joc, care la anu' împlineşte nici mai mult, nici mai puţin decât 10 ani rotunzi de la anunţarea oficială. Dezvăluirea vine din partea celor de la Duke4.net, care au tras cu ochiul în curtea băieţilor de la PC Gamer (ediţia iulie 2006), aceştia din urmă afirmând că declaraţia ar fi una cât se poate de oficială. Iar marmota împachetează o nouă ciocolată...

GRAND THEFT AUTO 4 ÎN 2007!

Rockstar Games a anunţat în mod oficial cel mai nou joc din controversata serie Grand Theft Auto, confirmând speculaţiile care şi-au făcut loc cu coatele pe culoarele internetului de ceva vreme încoace. Cu numărul patru în coadă şi cu titlu provizoriu, GTA 4 îşi va face debutul pe Xbox 360 şi PlayStation 3, PC-urile fiind, ca de obicei, nevoite să-i aştepte fişierele până când se vor fi împlinit cele şase luni de la lansarea pentru console. Mai multe detalii despre joc nu avem deocamdată, iar eu evit să dau cu bâţu-n baltă pe marginea firului narativ care, chipurile, îşi va face de lucru prin Londra. Ce vă pot spune este că GTA 4 va vedea lumina zilei în data de 16 octombrie 2007 în America şi abia pe 19 octombrie 2007 în Europa.



PREŢURI ŞI DATE PENTRU PS3

Într-o conferinţă de presă ce a precedat E3-ul de anul acesta, Sony a adus unele lămuriri legate de al său PS3. Astfel, gamerii din Europa şi SUA pot cumpăra consola începând cu data de 17 noiembrie, la un preţ de 499 de euro, respectiv 499 de dolari, pentru varianta de bază. De asemenea, cei de la Sony ne-au anunţat că s-a renunţat la controlerul prezentat la E3 2005, în favoarea unui model Dual Shock 2 îmbunătăţit. Thank God!





LEVEL TOP 10

1. The Elder Scrolls IV: Oblivion	**140**
2. World of Warcraft	**91**
3. Need for Speed: Most Wanted	**41**
4. The Godfather	36
5. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	34
6. Tomb Raider: Legend	29
7. Prince of Persia: The Two Thrones	29
8. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II	21
9. Condemned: Criminal Origins	12
10. SpellForce 2: Shadow Wars	11

MAI 2006

Top preluat de pe www.level.ro

JADE EMPIRE VINE PE PC

În virtutea principiului „lucruri bune se întâmplă celor care aşteaptă", am aşteptat cu sufletul la gură ca Bioware să se îndure de noi ăia fără icsbocsuri şi să ne ofere o versiune







pentru PC a lui Jade Empire, RPG-ul cu şaolini care a rupt gura târgului acum ceva timp. După cum puteţi vedea, aşteptarea n-a fost în zadar şi Bioware lucrează de zor la versiunea pentru PC a lui Jade Empire. Şi mai îmbucurător este că Jade Empire pentru PC nu va fi o simplă clonă a versiunii pentru Xbox, ci va oferi în plus o mulţime de bunătăţuri noi.

Să fie primit, că am obosit aşteptându-l...

SOCCER FURY

NCSoft (Lineage II, City of Heroes/Villains, Guild Wars) a anunţat că, de la începutul lui 2007, fotbalul de stradă îşi arată



adevărata faţă şi pe PC-uri. Soccer Fury, un arcade/action ce combină fotbalul cu luptele, va fi disponibil doar online, iar meciurile se



vor desfăşura în sistemul 3-pe-3. Aşa că în timpul meciurilor, între două goluri, poţi să dai şi cu adversarul de pământ pentru că Soccer Fury este descris foarte simplu: No rules. No limits. No mercy.

Eu îi aleg pe Alexa, Gattuso şi Vieira.

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS ANUNŢAT OFICIAL!

Electronic Arts a anunţat că saga C&C, începută la mijlocul anilor '90, va fi continuată în 2007 prin lansarea unui nou joc de strategie în timp real (RTS): Command & Conquer 3: Tiberium Wars.

Pe scurt, lupta dintre Global Defence Initiative (GDI) şi Brotherhood of NOD continuă. Al treilea război al Tiberiumului este pe cale să izbucnească. Este anul 2047 şi Tiberiumul – o substanţă de origine extraterestră care a infectat Pământul şi se propagă de una singură – se manifestă ca o epocă „glaciară" radioactivă. GDI, o alianţă hiper-tehnologizată, compusă din cele mai dezvoltate naţiuni, luptă pentru controlarea extinderii Tiberiumului, însă Kane, liderul Brotherhood of NOD (un tip cu probleme de egocentrism şi cultul propriei personalităţi) are alte planuri: frăţia secretă condusă de Kane, devenită superputere mondială, este hotărâtă să se folosească de amploarea catastrofei pentru a prelua controlul şi pentru a impune o viziune... proprie a viitorului omenirii.

Ca de obicei, soarta planetei depinde de modul în care jucătorul va duce la bun sfârşit campania single player care, spune EA, îl va recompensa pentru stilul său de joc. Vor putea fi construite baze mobile, vor fi dezlănţuite Ion Storms pe câmpul de luptă, iar unităţile vor putea fi combinate pentru a crea armate personalizate. Pe partea online, va exista suport pentru clanuri şi voice over IP nativ.



„Aşteptam de ceva vreme să anunţăm acest joc şi suntem încântaţi să reluăm tradiţia seriei Command & Conquer", a declarat Louis Castle, vicepreşedintele Creative Development - EA Los Angeles (EALA) şi co-fondator al Westwood Studios, creatorii seriei C&C. „Universul Tiberium este favoritul meu şi noua direcţie pe care i-o vom imprima acestei saga va conduce la crearea unui joc demn de numele pe care îl poartă, numele uneia dintre cele mai faimoase serii RTS din istorie."

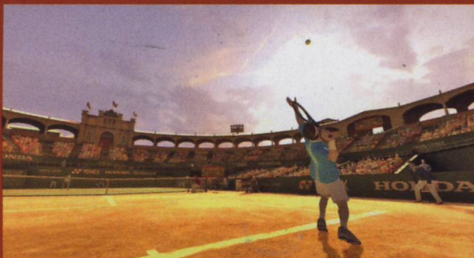
Aşa să fie!

FIFA 2014, ANUNŢAT

Potrivit unui comunicat de pe site-ul FIFA, Electronic Arts şi-a prelungit acordul de exclusivitate pentru încă şapte ani, mai exact până în 2014. Acest lucru a fost de altfel de aşteptat dacă stăm să ne gândim la succesul de care s-a bucurat această serie, chiar şi în momentele în care a lăsat de dorit. Deşi termenii financiari ai acestui nou acord nu au fost dezvăluiţi, cu siguranţă că este vorba de multe zerouri care se vor reflecta în preţul jocului. Merită?

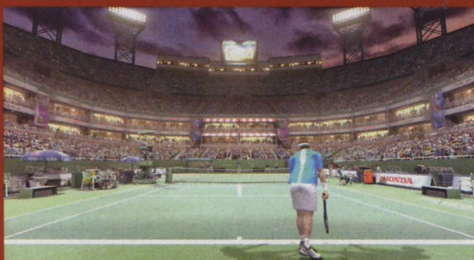
SEGA ANUNȚĂ VIRTUA TENNIS 3

Oamenii de la SEGA ne-au anunțat, voioși nevoie mare, că plănuiesc să lanseze un nou titlu din seria Virtua Tennis. Atuurile jocului vor fi grafica foto-realistă cu care ne va încânta ochii și un gameplay ce simulează



la perfecție stilul de joc specific tenismenilor profesioniști. Vestea mai puțin bună este că jocul va fi disponibil doar pe console, respectiv PlayStation 3 și Xbox 360, însă până în primăvara lui 2007, când va fi lansat, SEGA are timp să revină la sentimente mai bune față de PC-uri.

Play ball!



MICROSOFT CUMPĂRĂ MASSIVE INC.

Pentru că adoră terapia prin shopping, cei de la Microsoft au băgat mâna adânc în buzunar pentru a cumpăra Massive Inc. Cine sunt Massive Inc., veți întreba? Păi sunt indivizii ăia care au venit cu geniala idee de a introduce reclame în jocuri. Aparent, celor de la Microsoft le-a plăcut ideea, așa că au scos 400 de milioane de dolari din buzunar pentru a achiziționa sistemul de advertising in-game al celor de la Massive, precum și alte câteva proiecte de-ale lor (ceva gen Google, o să vedem în curând).

Acum, am două întrebări:

1. 400 de milioane?!!! Massive este o companie relativ nouă (un an, maximum doi ani). Ideea cu care au pornit ei e bună (cel puțin pentru ei, nu neapărat și pentru noi), însă nu a fost testată aproape deloc. Mă rog, cineva de la Massive probabil că se bate singur mulțumit pe spate pentru ideea pe care a avut-o.

2. Mi se pare doar mie sau se aude de undeva din fundal tema muzicală de la Star Wars? Tatatatata ratatata tatatatata ratatataaaaaaa!

Billy, I am your father!

CÂȘTIGĂTORII TOMBOLEI „MERITĂ SĂ JOCI ORIGINALE" - APRILIE 2006 ORGANIZATĂ DE BEST DISTRIBUTION ȘI LEVEL

Vă reamintim că tot ceea ce trebuie să faceți pentru a participa la acest concurs este să achiziționați jocurile originale, consolele și accesoriile pentru console distribuite în România prin Best Distribution și să completați taloanele de concurs incluse în cutia produsului.

- Jocul original **2006 FIFA World Cup** a fost câștigat de Victor Emanuel Gavrilă din București.

- Un **abonament pe 12 luni la revista LEVEL** a fost câștigat de Alin Adrian Tîru din București.

- Banii necesari achiziționării expansion pack-ului **The Sims 2 Open for Business** (85 lei - 850.000 lei vechi) îi vor fi returnați Iuliei Beatrice Țurlea din Câmpulung, Argeș.

- Un **SUPER tricou cu Lara Croft Tomb Raider: Legend** a fost câștigat de Vasile Pintea din Sângeorz Băi, jud. Bistrița-Năsăud.

- 2 seturi de câte 2 **MEGA postere** cu jocurile Lara Croft Tomb Raider: Legend și Quake 4 au fost câștigate de Cristian Grigoriu din București și de Raul Andrei Dorhoi din Alba Iulia.

Din nou, FELICITĂRI tuturor câștigătorilor, precum și celor care au trimis taloane completate corect. Nu uitați că toate taloanele trimise pe parcursul anului intră la marea tragere la sorți anuală, care va avea ca mare premiu O CONSOLĂ PLAYSTATION 2 CU 10 JOCURI ORIGINALE PS2.

Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziție la numărul de telefon 021-408.30.90.

Câștigătorii sunt rugați să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (diana_calin@vogelburda.ro) sau prin poștă (Vogel Burda Communications, OP 2 CP 4, 500530 Brașov). Premiul va fi expediat prin poștă. Persoana de contact: Diana Calin (0268-415158).

PLAYSTATION 2 LA PREȚ REDUS!

Nu știu când a început zvonul ăsta să circule sau cine l-a suflat, dar este adevărat: prețul unei console PS2 va scădea la129 de dolari!



Și asta în condițiile în care boss-ul de la SCE, Ken Kutaragi, declara luna trecută că Sony n-are nici cea mai mică intenție să scadă prețul consolei în viitorul apropiat. Sony i-a călcat, însă, declarația în picioare și a tăiat 20 de dolari din preț. Dar și mai interesant este zvonul conform căruia cea mai bine vândută consolă de pe Pământ se va vinde, în România, cu doar ** de euro. Repet, deocamdată este doar un zvon.

Pomană curată, frate!

NEVERWINTER NIGHTS 2: CERINȚE DE SISTEM

După povestioarele lui Mitza despre NWN 2 (el L-a văzut, băăă!!), tocmai când mă întrebam cât voi avea de investit într-un PC capabil să ruleze Neverwinter Nights 2 și dacă ar fi bine să renunț la mâncare încă de pe-acum, Feargus Urquhart a răspândit puțină lumină și m-a mai liniștit puțin. Ia uitați ce zice nenea: „Cerințele minime, pentru moment, sunt: P4 2.4GHz, 512 MB RAM, NVIDIA 5600Ultra sau ATI 9500pro și o conexiune broadband pentru multi-player." Hmm... nu mănâncă mult. Dacă e și devreme acasă, eu vreau două!



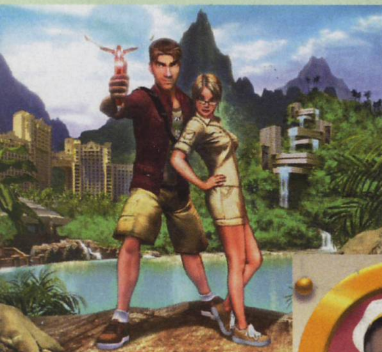






AL LOWE: THE RETURN OF

Al Lowe, tăticul ghinionistului Larry, nu s-a putut ţine departe de lumea gaming-ului şi, împreună cu Ken Wegrzyn (Mindscape, McGraw-Hill), a fondat studiourile iBase Entertainment. Din păcate, primul lor proiect, Sam Suede: Undercover Exposure, programat să apară în 2007, nu a fost binecuvântat cu prezenţa obseda(n)tului Larry... dar nici nu se îndepărtează prea mult de reţeta care l-a făcut celebru pe Al Lowe. Adică peisaje tropicale, natură vie cu sâni vioi, glumiţe fără perdea şi un năuc înconjurat de bikini off-limits. Potrivit declaraţiilor celor doi oameni veseli, Sam Suede va marca „naşterea" unui nou gen, botezat Action Comedy (cel mai probabil un action uşurel, pentru copii, împănat cu glumiţe pentru adulţi marca Lowe) care, ne promit ei, va sparge gura târgului şi va alunga în mod miraculos tristeţea tinerilor goth de pretutindeni. Aşa o fi... Eu m-aş fi bucurat mai mult de un Monkey Island 5, dar asta e viaţa...





Dacă v-am captat interesul, mai jos puteţi admira comunicatul de presă în forma lui aproape originală: „ Bla bla bla bla... beautiful young women... bla bla bla". Eu vreau două!

SAM & MAX SITE OFICIAL LANSAT!





Simpaticii aventurieri Sam & Max s-au pricopsit, în sfârşit, şi cu un site oficial (www.telltalegames.com/samandmax), Telltale Games confirmând astfel că producţia decurge conform planului. Pagina include, printre altele, şi trailer-ul cu care producătorii au defilat prin faţa gurilor căscate la salonul E3 din acest an. În plus, se pare că jocul va fi lansat sub forma unor episoade, care vor vedea lumina soarelui începând cu toamna 2006.

SE VOR LANSA — IUNIE 2006

1. Heart of Empire: Rome	Paradox Inter.
2. Moscow to Berlin: Red Siege	Cinemaware Marquee
3. Rise & Fall: Civilizations at War	Midway
4. Sensible Soccer 2006	Codemasters
5. Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Bethesda Softworks
6. Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945	1C
7. BorderZone	1C
8. Steel Beasts II	Strategy First
9. Titan Quest	THQ
10. Cossacks II: Battle for Europe	CDV Software

SECRETELE LUI SEGA



Cu scopul de a-şi consolida prezenţa în Vestul Civilizat, Sega a achiziţionat compania americană Secret Level. Deşi CV-ul celor de la Secret Level este cam subţirel (Magic: The Gathering Battlegrounds şi o serie de joculeţe obscure pe care nu mi le pot aminti cu nici un chip... poate nici nu există), Sega le-a oferit şansa de a-şi face un nume în lumea gaming-ului. Ceea ce ne duce la al doilea (fost) secret, şi anume la intenţia oamenilor de la Sega de a „scula din morţi" una dintre cele mai populare francize ale anilor '90. Dacă n-aţi ghicit încă, este vorba despre Golden Axe, side scroller-ul cu scheleţi nihilişti, „boşi" supradimensionaţi şi bătălii „a la Conan". Responsabili cu revitalizarea Bardei de Aur vor fi nimeni alţii decât „proaspăt cumpărăţeii" Secret Level, iar platformele vizate sunt, pentru moment, PS3-ul şi Xbox360-ul. Curat next-gen, coane Death Adder. Chiar eram curios cum vor arăta în 3D burţile grăsunilor de la finalul primului stagiu... Vom afla cu toţii în vara lui 2007 dacă topoarele se mai fac cum se făceau pe vremuri...





VIN NOILE CARCASE!

La început au fost mari, din carton şi pline de bunătăţi. Le mai ţineţi minte? Este vorba de ele, carcasele jocurilor de PC. Ditamai animalele, cu cărţulii groase în ele. Erau o adevărată artă. Dar cum mărimea nu contează, la un moment dat au intrat la apă. Ne-au plăcut şi alea, aşa mici şi stilate cum erau. Dar moda s-a schimbat rapid şi ne-am trezit cu carcasele de plastic, cu care am rămas şi până acum.

În acest moment, se încearcă o nouă modificare, adusă de această dată nu cutiei, ci conceptului grafic. Pe scurt, toate celelalte platforme (Xbox, PS2 sau ce o mai fi) respectă un standard ce ajută cumpărătorii să identifice rapid şi corect platforma căruia îi este destinat jocul respectiv. Iar acum, această standardizare ajunge şi la PC-uri, într-o încercare de a defini mai clar şi platforma noastră mult iubită. Primul joc care va avea un astfel de pachet este Madden '07 şi se aşteaptă ca şi restul jocurilor să preia ideea.

Una bună, zicem noi, dar tot mai frumoase ni se păreau cartoanele...





WII'VE GOT GAMES!

Dacă vă întrebați ce o să puteți juca pe Wii, viitoarea consolă a celor de la Nintendo, aruncați un ochi peste listele de mai jos.

De la Nintendo avem:

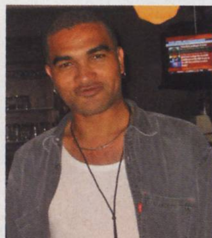
Disaster: Day of Crisis
Excite Truck
The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii și GameCube)
Metroid Prime 3: Corruption
Project H.A.M.M.E.R.
Super Mario Galaxy (temporar)
WarioWare: Smooth Moves
Wii Sports

Activision, Sega, Ubisoft, Square Enix și Electronic Arts nu se lasă mai prejos și ne amenință cu următoarele:

Tony Hawk's Downhill Jam (Activision)
Marvel: Ultimate Alliance (Activision)
Call of Duty 3 (Activision)
Sonic (working title) (Sega)
Super Monkey Ball (Sega)
Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors (Square Enix)
Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers (codename) (Square Enix)
Madden NFL (Electronic Arts)
Rayman Raving Rabbits (Ubisoft)
Red Steel (Ubisoft)
Metroid Prime 3????
Weeeeeeeeeeeeeeee!!! Sau Wii! Hail Samus!

DEREK SMART NU SE POTOLEȘTE

Orice om normal s-ar fi oprit după un eșec de anvergura primului Universal Combat. Derek Smart e mai Smart decât orice om normal și rămâne credincios. Astfel, în trimestrul al doilea al anului 2006 vom fi martorii apariției lui Universal Combat: A World Apart – Episode 2, un nou expansion pentru… n-o să ghiciți niciodată … Universal Combat – A World Apart. Două campanii a câte șaisprezece misiuni, diverse înbunătățiri aduse engine-ului și alte șaisprezece misiuni instant vor fi principalele atracții. Pornind de la presupunerea că Derek Smart e un om și nu un Uwe Boll al gaming-ului, sper din tot sufletul că o să învețe din greșeli și al zecelea Universal Combat va fi într-adevăr un joc și nu un șvaițer bântuit de lilieci.





UN OARECARE TOP TEN ȘI ALTE STATISTICI INUTILE

De obicei, topurile vânzărilor nu interesează pe nimeni, apar doar pe site și sunt păstorite de Rzarectha. Însă topul următor are ceva special: într-o săptămână oarecare, într-o țară oarecare (să-i zicem SUA) The Sims 2: Family Fun Stuff (un micro expansion pentru The Sims 2) s-a vândut mai bine decât Oblivion. Așa poate o da bunul Dumnezeu să văd și eu un proces intentat EA-ului de o mamă de 35 de ani pe motiv că, sub influența Sims-ului, băiețelul ei de 14 ani a transformat-o în bunică. Că m-am săturat de cazuri cu puști ucigași și de violuri a la GTA. Uitați și topul cu pricina:

1. Guild Wars Factions (NCsoft)
2. The Sims 2: Family Fun Stuff (Electronic Arts)
3. Elder Scrolls IV: Oblivion (2K Games)
4. World of Warcraft (Vivendi)
5. The Sims 2: Open For Business (Electronic Arts)
6. The Sims 2 (Electronic Arts)
7. Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter (Ubisoft)
8. Age of Empires III (Microsoft)
9. Battlefield 2 (Electronic Arts)
10. Star Wars: Empire At War (LucasArts)

Și dacă tot veni vorba despre statistici, în Japonia DS-ul încă se mai vinde ca pâinea caldă. Numai în luna aprilie s-au vândut 138.000 de console Nintendo DS și 690.000 de console DS Lite. Adică mai mult de 70% din totalul vânzărilor. Habotnicii și/sau sectanții care n-au aflat că Pământul e rotund și care încă mai ard pe rug console pot replica „Japonia nu există, ea și consolele ei sunt doar năluciri diavolești", însă noi știm mai bine: Japonia există și nu a pus botul la 360 Icsbocsul Minune, ale cărui vânzări n-au depășit pragul psihologic de 1 (unu) %(la sută). Ca fapt divers, în aceeași Japonie GBA-ul se vinde mai bine decât Xbox-ul.





De ciudă că vreun circuit integrat japonez (joke alert) ar putea ajunge în consola lor imperialistă, Microsoft ne roagă să nu ne modăm consolele Xbox360, cum au făcut-o niște hackeri nesimțiți, pentru că o să pierdem mândrețe de garanție. Și nu uitați: „Genuine and unmodified Microsoft Xbox products provide gamers with the reliability, security, support and dynamic gaming experience that they expect, and genuine and unmodified Microsoft Xbox 360 products are eligible for technical support."

ROCKSTAR VIENA ȘI-A ÎNCHIS PORȚILE!

Surse independente au raportat cu sufletul la gură că Rockstar Games a tras obloanele peste birourile sale din Viena, cunoscute pentru portarea jocului Grand Theft Auto pe Xbox. Take Two a lăsat astfel peste 100 de angajați pe drumuri și a aruncat industria austriacă de jocuri înapoi în timp, Rockstar Viena fiind, până în ultima clipă, cel mai mare producător de jocuri din Austria. Mai mult, știrea pare a fi confirmată de către unul din foștii angajați ai Rockstar Viena, Jurie Horneman, prin intermediul unui blog (http://www.intelligent-artifice.com/2006/05/rockstar_vienna.html).

Șocant? Cred și eu, neică...

E3 2006 sub lupa Românului de la Rând

Am crescut într-un an cât alţii în şapte, aşa că după ce anul trecut doar eu (Mitza) m-am pierdut printre mexicanii din Los Angeles, în acest mirific an 2006 am fost nu doi, ci chiar trei care s-au încumetat să pună piciorul în uşa E3-ului. Luaţi la rând ar fi fost aşa: Mitza (care acum ştia care e drumul de la West Hall la Kentia Hall), Locke (care a pus umărul să care ditamai camera şi s-a împărţit între cinci întâlniri deodată) şi invitatul nostru mult prea special, Elbert (un mai vechi colaborator de-al nostru, american cu acte în regulă, care s-a pozat cam cu toate fetele din show). La fel ca anul trecut, avionul spre LA a fost şi acum plin ochi de români.



Dacă în 2005 i-am adulmecat pe băieţii de la Ubisoft că se duceau să-şi prezinte noul lor proiect (Blazing Angels), anul ăsta am dat de cei de la Gameloft. În rest, ţin să remarc faptul că toate firmele de distribuţie de la noi şi-au trimis reprezentanţii la E3, că doar acolo se fac afacerile. Cei de la Best au venit cu gaşca şi ne-am turnat reciproc tequilla pe gât în prima seară, am repetat figura în ultima zi cu cei de la TNT, ne-am ciocnit frăţeşte de Computer-Games.ro, am băut cafele dis-de-dimineaţă cu Anda de la XtremPC şi ne-am tras în poze cu domnişoara avocat de la Bruchel, venită să aducă de veste că cică în România pirateria se mai şi pedepseşte. Într-un cuvânt, ne-am avut ca fraţii şi surorile, cum poate puţini români ştiu să o facă atunci când se consideră cât de cât concurenţi. Dar uite de aia suntem noi în industria asta, că nu avem probleme de acest gen.

Los Angeles-ul s-a prezentat minunat, cu smog-ul lui gros, homeleşii şi dubioşii la doar un bloc distanţă de Sunset Boulevard, autostrăzile de opt benzi pline tot timpul şi mâncarea plină de chimicale. Noroc cu Elbert, care ne-a jurat că acasă la el în Seattle este mult mai frumos. Iar dacă vă întrebaţi ce poţi face în cele două zile pe care le ai înainte şi după E3 la dispoziţie, atunci aflaţi că nu mare lucru. Noi însă am reuşit să fim opriţi de poliţie pentru speeding (duri oameni, poliţiştii ăştia din LA), să plecăm ultimii dintr-un restaurant ce avea să ardă peste câteva ore până la temelii şi să observăm că Fajitas-ul din Braşov e mult mai bine făcut decât cel (aproape original) din LA.

Cât despre E3, apăi acolo e treabă serioasă. Cine crede că la E3 este distracţie, atunci nu are idee despre ce vorbeşte. Cel puţin dacă eşti de la presă, vei avea trei zile în care picioarele şi spatele te vor înjura non-stop. Şi asta pentru că show-ul este imens şi să aloci pentru aşa ceva doar trei zile este nebunie curată. Am concluzionat împreună că, pe lângă noi trei, ne-ar mai fi trebuit o mână de oameni şi încă cel puţin două zile ca să putem vedea cu adevărat chiar şi numai lucrurile importante din show.

Ceea ce am reuşit însă să vedem...



Crysis

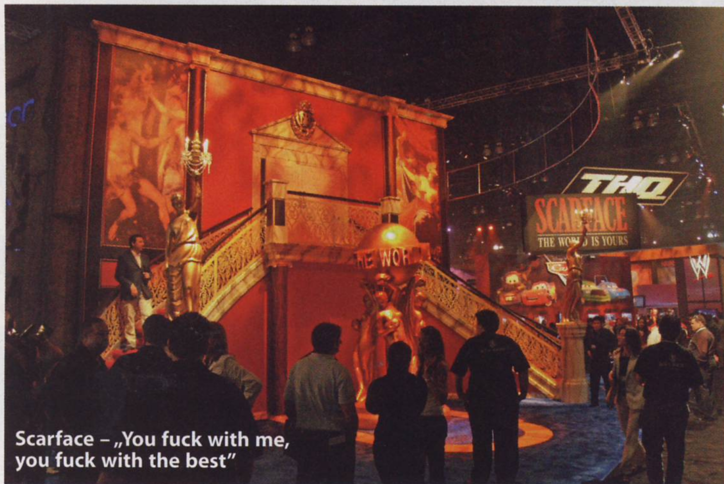
Cu toată agitaţia provocată de noua generaţie de console, cu tot tam-tam-ul făcut de Microsoft şi Sony că în ograda lor vor creşte cei mai frumoşi prunci de acum înainte, a fost oarecum surprinzător să vedem că, de departe, cel mai impresionant joc (din punct de vedere grafic) de la E3 a fost unul exclusiv de PC. Crysis, căci despre el este vorba, a reuşit să strângă în jurul său un număr impresionant de guri căscate, ochi holbaţi şi maxilare căzute la podea. A fost jocul pe care nu aveai cum să-l ignori dacă ajungeai chiar şi la cinci paşi de el. Cei de la Crytek confirmă astfel talentul cu care au surprins odată cu lansarea primului lor joc, FarCry, iar noi suntem cum nu se poate mai bucuroşi. Chiar dacă gameplay-ul este încă un mare un mister (demo-ul de Crysis era jucat exclusiv de un nenea de la Crytek care îţi explica ce şi cum), nebunia de pe ecran defineşte ceea ce ar trebui să fie next-gen graphics. Jocul a venit cu două niveluri, unul de junglă şi unul cu tente mai SF, ambele frizând fotorealismul. Crysis promite că va folosi din plin DirectX 10, iar limitările impuse de actuala tehnologie se simţeau mai ales la capitolul performanţe. Rulând pe o configuraţie monstru, cu două plăci grafice de ultim răcnet înfipte bine în el, Crysis nu se sfiia să se agaţe des, ca un viitor mâncător de resurse ce se anunţă.

Gothic 3

Ghici cine era de fiecare dată în faţa noastră la prezentările demo-ului de Gothic 3? Nemţii, evident. Cu câte trei camere pe ei, băieţii sorbeau din priviri tot ceea ce se întâmpla pe ecran. E şi normal, în Germania, Gothic e un fenomen. Dar cum nici în România nu e departe de acest statut, am dat din coate şi am aruncat şi noi o privire critică. În primul rând, hai să stabilim o chestie: Gothic 3 nu arată mai bine ca Oblivion. Da, plângeţi. Dar aduceţi-vă aminte că nici primul Gothic nu era mai breaz ca Morrowind, dar cumva, cumva reuşea de fiecare dată să-i ia faţa (grafic vorbind) concurentului său. Aşa că fără panică. Gothic 3 arată exact cum ar trebui



Un Gothic 3 pe care nu prea aveai voie să pui mâna



Scarface – „You fuck with me, you fuck with the best"

să arate al treilea joc din această serie. Şi cu asta am spus totul. Gameplay-ul a fost însă îmbunătăţit faţă de predecesori, producătorii aplecând urechea la doleanţele jucătorilor şi încercând să facă jocul mai complex din punctul de vedere al sistemului de RPG. Scurta noastră întâlnire cu Gothic 3 ne-a convins de un lucru: jocul pare să fie exact ceea ce fanii seriei au cerut. Se simte acel superb spirit Gothic în el şi, mai ales din cauza asta, îl vrem cât mai repede!

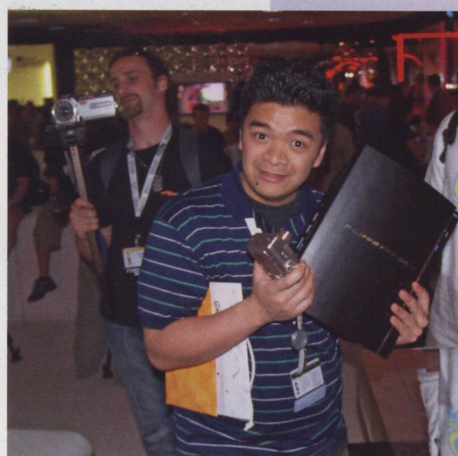
Scarface: The World is Yours

Tony Montana nu moare, ne explică un tip slăbuţ, blond, cu cârlionţi şi ochelari în mica sală amenajată de Vivendi pentru prezentarea clonei lor de GTA, Scarface: The World is Yours. După care se ridică şi începe să zbiere în microfon „Say hello to my little friend, mother fuc*ers!". Tresărim speriaţi şi vrem să-i oferim o pastilă, ceva, să se calmeze omul. Dar se calmează singur şi ne spune că aşa vrea jocul de faţă să ne facă să ne simţim. Exact ca Tony Montana. Drept să spunem, prezentarea ne-a convins mai mult decât orice altceva că jocul ăsta o să aibă curaj şi atitudine. Că este o clonă de GTA, da, clar. Însă ce alt joc mai are Balls Points (unde balls sunt exact ceea ce vă gândiţi), care scad sau cresc după cât de tare eşti tu de gură şi de altele? Dacă va reuşi să aducă mai multe noutăţi în ceea ce priveşte gameplay-ul, Scarface: The World is Yours s-ar putea să fie un titlu chiar interesant.

E3 made in USA

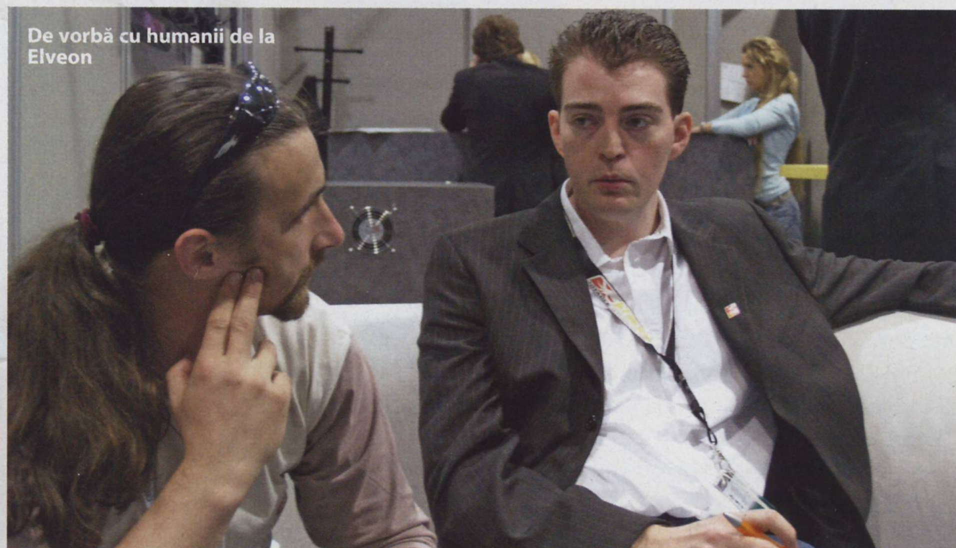
Ajungând pentru prima dată la E3, în plus şi în calitate de jurnalist, m-am simţit ca un copil deschizând cadouri. Cu un zâmbet larg, mă gândeam cât de norocos pot fi să ajung în sfârşit la acest eveniment, după ce am visat la el mulţi ani de zile. Dar euforia iniţială a luat sfârşit curând, deoarece amploarea complexului expoziţional m-a făcut să intru urgent în „modul de lucru". E3 este împărţit în mod strategic în patru mari secţiuni. West Hall este dedicată lui Nintendo şi Sony, South Hall conţine produse pentru platformele Microsoft, Petree Hall constituie intrarea principală, iar Kentia Hall este destinată companiilor mai mici de jocuri. Primul lucru pe care l-am făcut odată ajuns la E3 a fost să mă plimb puţin fără un scop anume, numai pentru a mă obişnui cu atmosfera. Înarmat cu aparatul foto digital în mână şi cu laptopul în rucsac, m-am îndreptat spre primul loc de interes: standul Webzen. Acesta era plin de informaţii referitoare la o serie de MMO-uri noi, de care sincer nici nu auzisem înainte. Aşadar, am vorbit cu câteva dintre fetele prezente la stand, am făcut fotografii, m-am jucat puţin cu Huxley şi mi-am continuat călătoria. Acesta a fost per total modul meu de lucru în prima zi: plimbări din stand în stand, priviri curioase şi admirative în stânga şi în dreapta, încercat câteva din jocurile prezentate şi în principiu suficient de multă distracţie. A doua zi, aventura mea a devenit mai uşoară întrucât ştiam deja la ce să mă aştept şi încotro să o iau. Am vizitat grăbit punctele de interes – ca de obicei situate suficient de departe unul de celălalt - mi-am continuat odiseea fotografică şi am atins cu plăcere noile componente hardware ce vor defini probabil viitorul gaming-ului. Încă nu mă pot decide cum să definesc cea de-a treia şi ultima zi altfel decât obositoare şi aglomerată. Echipa LEVEL – din care am făcut parte - a avut numeroase întâlniri cu producătorii şi distribuitorii de jocuri. Printre aceştia s-au numărat Blizzard şi Bethesda. Printre aceştia ar fi trebuit să se numere şi EA, însă din păcate am pierdut această întâlnire din cauza programului haotic. În cea de-a treia zi am fost forţaţi să alergăm şi la jocurile pe care nu le-am putut vedea în primele două zile. Această activitate s-a desfăşurat practic cu două ore înainte de închiderea evenimentului. În seara acestei zile s-a petrecut probabil momentul definitoriu al acestei experienţe, pentru mine. La Starbucks de pe Hollywood Blvd., m-am întâlnit întâmplător cu Shigeru Miyamoto, creatorul seriei Zelda. I-am obţinut autograful pe o bucată de hârtie, dar cea mai importantă a fost conexiunea pe care am simţit că o am cu acel om, când ne-am privit direct şi am dat din cap aprobator şi cu subînţeles. Această mică întâmplare îmi defineşte practic întreaga experienţă E3: este vorba despre oameni, de fapt, nu despre jocuri.

■ Elbert Perez



Neverwinter Nights 2

Versiunea jucabilă a mult aşteptatului NWN2 venea dintr-un alpha deloc finisat (lipseau până şi bucăţi de texturi din meniu). Şi ce dacă? Jocul se mişca execrabil în timpul luptelor mai mari. Şi ce dacă? Este Neverwinter Nights 2 şi ştiu cel puţin trei oameni care şi-ar sacrifica ultima ţigară ca să fi fost acolo când am dat nas în nas cu el. Grafic vorbind, jocul arată superb pentru un titlu NWN, dar nu ne-am putut abţine să nu observăm că este totuşi departe de concurenţă. Practic, este ca şi cum producătorii ar fi mutat camera de la o vedere izometrică la una în spatele personajului şi ar fi pus umărul serios de tot la modificarea engine-ului grafic. Nu arată a NWN, dar simţi


De vorbă cu humanii de la Elveon





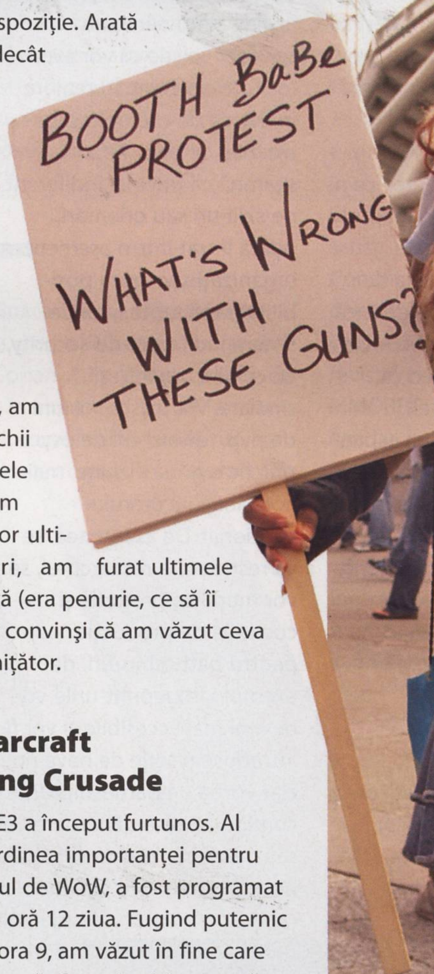
Cruciada Blizzard continuă...

aceea de a înfige cristale în armele epice. Clar, toată lumea va juca Draenei. Adică, dacă ne gândim la un warrior care se poate vindeca... ne cam piere râsul din colțul gurii, mai ales dacă suntem șamani. Originea acestor Draenei este oarecum forțată, în sensul că ei au fugit de pe planeta lor și s-au prăbușit exact pe lângă Teldrassil, cu nava lor spațială cristalină... Pe de altă parte, Blood Elves se anunță foarte interesanți. Specialitatea lor va fi de spell-breakers, deoarece vor primi ca abilitate de rasă Silence pe rază de 30 de yarzi, ceea ce va face ravagii printre casteri, care îi include și

totuși limitările motorului grafic. Am vorbit cu cei de la Obsidian mai mult despre multiplayer și Toolset-ul cu care va veni jocul. Astfel, multiplayer-ul se va vrea a fi extins la 16 jucători (nimic sigur, însă), pe când noul Toolset va cuprinde TOATE uneltele pe care le-au folosit și producătorii („Nu cum au făcut cu Olbivion, nu?" întrebăm noi, „A, în nici un caz!" râde omul de la Obsidian).

Elveon

Pentru Elveon a tras KiMO de noi. De fapt, am văzut cu toții primul trailer din joc și am zis: „Huh? Engine-ul ăsta Unreal 3.0 arată tare aiurea". Așa că, pentru KiMO și propria curiozitate, am mers să discutăm cu tipii de la 10tacle despre acest joc. Ne așezăm la masă, scoatem carnețelele, mai tragem de urechi vreo doi băieți de la Gamespy care întârziaseră la oră și dăm cu ochii de omul din spatele jocului. 10tacle Slovakia scria pe el. Opa! E de-al nostru, ne-am zis noi, cu speranțe mari după întâlnirea cu vecinii de la The Witcher. Și nu am fost dezamăgiți. Cum e, dom'le, treaba cu trailer-ul?, zicem noi. Nu e, zice el. Că era în 3DMax. I-auzi tărășenie, ne zgâriem noi carnețelele. Acum jocul arată într-un mare fel. Și asta nu numai datorită engine-ului Unreal 3.0 implementat cu cap, ci mai ales mulțumită animațiilor personajului. Să explicăm. Elveon este un Action/RPG în care mare parte a timpului te bați. Te bați, că elfii nu sunt niște pămpălăi, zice slovacul. Sunt niște luptători duri. Și asta se traduce perfect în joc. Luptele sunt un festin vizual și le poți simți foarte bine violența. Atacuri diverse, stiluri de luptă extrem de interesante și multe arme la dispoziție. Arată mai promițător decât ne-am fi imaginat. Am mai aruncat cu privirea peste câteva artwork-uri demențiale din joc, am discutat despre lore-ul extensiv care o să susțină universul jocului, am mai dat o dată ochii peste cap la luptele de pe ecran, le-am mâncat oamenilor ultimele snacks-uri, am furat ultimele sticle cu apă plată (era penurie, ce să îi faci) și am plecat convinși că am văzut ceva al naibii de promițător.



World of Warcraft – The Burning Crusade

Prima zi de E3 a început furtunos. Al doilea lucru în ordinea importanței pentru noi, exapansion-ul de WoW, a fost programat pentru frumoasa oră 12 ziua. Fugind puternic spre stand pe la ora 9, am văzut în fine care era „urâta" clasă nouă. Cu toții știți acum că este Draenei. Ei bine, ne-am minunat de simțul inesteticului pe care îl are Blizzard. Clasa asta arată chiar prea bine, inesteticul fiind doar o chestiune de perspectivă. Așadar, Blizzard iubește alianța și profită de atracția noastră irezistibilă față de indivizi arătoși, chiar dacă au coadă (la propriu, nu ca mine). Ceea ce este interesant apropo de această rasă este că vine cu niște abilități de clasă cam umflate. Astfel, are Healing Over Time, care este destul de puternic și crește odată cu nivelul și are cooldown de trei minute. Pe urmă, are jewelcrafting +15, ceea ce o face să fie rasa preferată pentru noua meserie din joc,





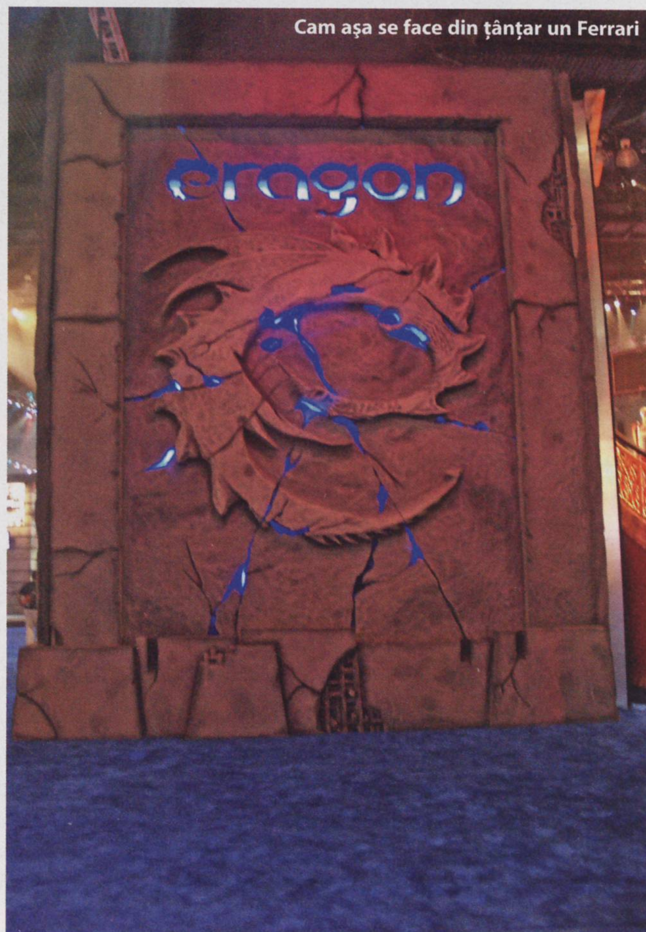
pe Draenai, cu abilitatea lor cu tot. Deşi Blood Elves aduc destul de mult cu Dark Elves, totuşi animaţiile sunt diferite, ceea ce nu creează deloc, cum spune lumea, senzaţia de deja-vu. Am aflat şi un lucru interesant, şi anume că Blizzard nu tinde neapărat spre echilibrarea claselor, ci spre a da fiecărei clase abilităţi cât mai interesante. De aici am dedus că toate clasele vor suferi modificări cu acest patch, ceea ce sună bine. Pe lângă noua meserie, cea de Jewelcrafting, noile dungeon-uri, precum şi noul continent cu un oraş masiv, auction house şi tot tacâmul, am mai descoperit ce înseamnă să ai Flying Mount. Vreau să zic că, aşa mari şi greu impresionabili cum suntem, numai exclamaţii de surprindere şi nerăbdare se auzeau din gurile noastre. Noul continent va avea zone accesibile doar de pe Flying Mount, ceea ce ni se pare extrem de interesant. Pe lângă faptul că acest Mount arată fantastic şi că este incredibil de uşor de controlat, senzaţia de zbor este covârşitoare. Blizzard a dovedit încă o dată că ştie să profite de dorinţele ascunse în subconştientul nostru (care nu cred că trebuie să menţionez că e ascuns şi el). Aşadar, tot respectul. Blizzard vine cu un expansion pack care adaugă cel puţin 30% content în plus, apropo şi de creşterea level cap-ului la 70, care, după părerea noastră, îşi va merita banii. Data de lansare ar trebui să fie prin septembrie, însă surse din interiorul echipei de producţie ne-au dezvăluit că se va amâna. Până când, nu avem nici cea mai vagă idee.

Eve Online

La numai o oră după Blizzard, băieţii de la CCP ne aşteptau la Space Bar-ul de la etaj, unde o negresă mare servea cu stoicism, fără să ceară nimic în schimb, tot felul de licori bogate în grade. După ce i-am privit o perioadă pe acei oameni extraordinari care au creat acest superb joc, ne-am aruncat în faţa unui calculator şi împreună am început să avem o discuţie ca între cunoscători, apropo de numărul de sloturi pe care îl va avea battleship-ul tier 3 de la minmatar. Evident, totul se desfăşura în faţa unui engine de Eve care arată complet diferit, cu umbre, reflexe, shader-e şi texturi complet refăcute. Cel mai bine se vedea la navele mici, eu rugându-i să dea o comandă de genul /spawn crusader vista. Cu ochii bulbucaţi ca Hermit, sugeam fiecare pixel de acolo cu toate caracteristicile incluse. Suntem impresionaţi, dar în acelaşi timp oarecum speriaţi. Se ştie că vor avea loc unele schimbări majore în Eve ca de exemplu organizaţiile de pvp. Asta înseamnă că oricine, indiferent de skill-uri sau orientări, odată intrat într-o asemenea organizaţie, va avea posibilitatea să lupte în orice sistem indiferent de security, cu cei din organizaţii similare. Vor exista misiuni de pvp, reward-uri de pvp... practic o nouă viziune, mai accesibilă jucătorului ocazional. De asemenea, se va restructura research-ul, se vor modifica preţurile şi costurile de producţie pentru battleship-uri, de exemplu, blueprint-urile vor deveni mai accesibile şi vor fi introduse o serie de nave noi. Printre ele e clar vorba de battleship-urile tier 3, cu configuraţii asemănătoare versiunilor navy sau academy, precum şi altele... Cel mai important lucru este fără îndoială introducerea skill-ului de Reverse Engineering, care va da posibilitatea distrugerii unui item pentru a obţine un blueprint. Acest lucru va schimba radical anumite perspective şi va deschide altele suplimentare. Vor apărea skill-uri noi, ca de exemplu Jove Battleship, cu rank-uri îngrozitoare, de 8, 10 sau chiar 12, adică vor lua luni întregi de antrenament de la un nivel la altul. Am aflat şi numărul maxim de skill-points pe care îl poate avea un personaj, şi anume vreo 450 de milioane... probabil vreo 20 ani de antrenament non-stop, ceea ce este uşor absurd. Unul dintre developeri a declarat că sunt foarte îngrijoraţi în ceea ce priveşte viitorul jocului, pentru că nici măcar ei nu ştiu exact ce va deveni Eve Online după patch. De asemenea, a mai spus că vor fi nevoiţi să comaseze cumva skill-urile pentru că deja sunt prea multe... Viitorul ne va da răspuns la toate. Doar ţineţi minte că iniţial Eve Online a avut 3 oameni şi acum are 93...



Vrem să vedem un Titan şi două Crusadere



Cam aşa se face din ţânţar un Ferrari

Eragon, The Middle Earth Online, SUN

Aşadar, am ajuns la Eragon. Deşi e ciudat să zicem asta, se pare că nebunia Tolkienească e aproape de sfârşit, aşa că e timpul de altceva. Vivendi va distribui jocul pe nume Eragon, care este făcut după filmul pe nume Eragon, care, ia ghici, este făcut după cartea uni tânăr scriitor de best-seller peste noapte. Pentru că nu suntem în măsură să judecăm un best-seller, nu vom zice nimic despre calitatea îndoielnică a cărţii, a filmului sau a jocului. Tot ce putem spune este că am ieşit de acolo la fel de impresionaţi ca şi o maimuţă de o banană stricată. De aceea am dat o fugă la Middle Earth Online, care măcar este inspirat dintr-o carte serioasă. Sincer,

jocul este interesant, engine-ul este exact acelaşi din D&D Online Stormreach, până şi animaţiile sunt identice. După ce l-am mutat pe Frodo de sub un copac sub altul şi am rotit camera până când a ameţit developer-ul de lângă noi, ne-am gândit să aşteptăm până la lansare. Serios acum, când auzim cuvântul hobbit repetat de mai mult de două ori, ne vine să ne spânzurăm cu aţă dentară şi să ne tăiem gâtul cu fiola de algocalmin. Deja prea mult, fraţilor. Mai lăsaţi-l şi pe Sauron să închidă un ochi. Şi trişti fiind, am luat-o la pas spre standul Webzen, unde Huxley se dădea la un booth babe (gagici de stand, în traducere). Aici, după ce am încercat să admirăm frumuseţile locale, ne-am aruncat voiniceşte asupra singurului calculator pe care lumea nu se juca The Soul of the Ultimate Nation. Tot ce putem spune este că pare a fi superb în open-pvp. Da... are open-pvp cu tot tacâmul de skill-uri, de oraşe cu un design superb, cu peisaje din Noua Zeelandă. Control bun, skill-uri gândite... nu avem cuvinte. Fiţi cu ochii pe acest joc pentru că va merita toată atenţia în viitor. Şi uite aşa s-a gătat prima zi, susţinută temeinic de bomboane cafeinice de guarana pe nume Bawls, care se dădeau moca la toţi obosiţii.

Mai în faţă, mai importanţi

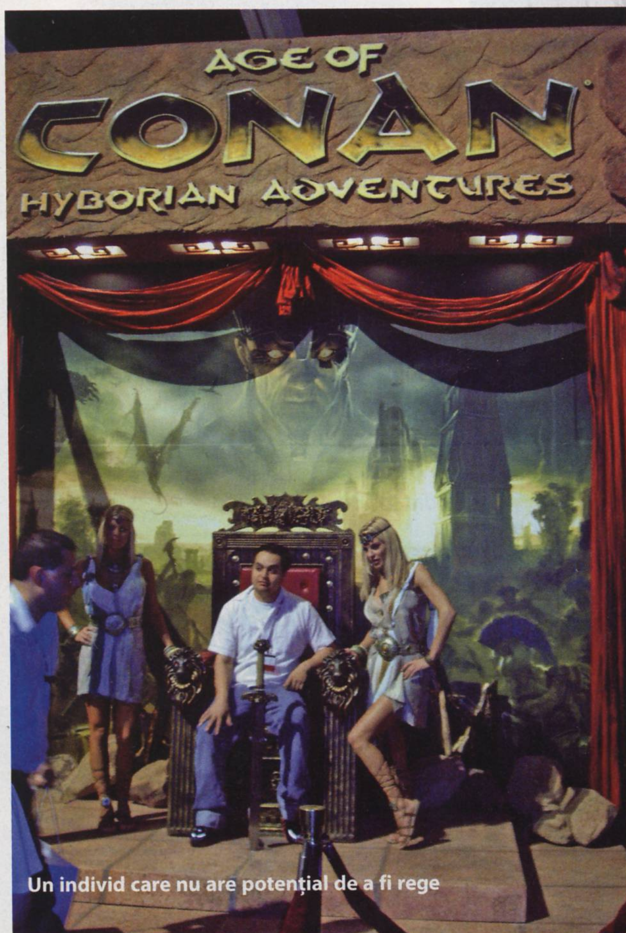
Anul trecut nu am fost la E3, însă după toate poveştile legate de dezinteresul făţiş pe care distribuitorii l-au avut faţă de noi în anii trecuţi, pot trage o concluzie – nu mai e aşa. Aşadar, iată-mă păşind prin smog-ul Oraşului Îngerilor, când pe un picior, când pe altul, şi în vreo două cazuri mai alternând câte o mână, cu gândul la ziua de mâine, deja de ieri, când se vor deschide uşile glisante ale celui mai mare eveniment gameristic al anului, E3. După prima muscă înghiţită în timp ce căscam gura la clădirea Benson & Partners care se pierdea undeva într-un nor toxic şi radioactiv, m-am trezit învăluit de un curent rece, care nu venea pe geamul secţiei de reanimare, ci de la aparatele de filtrat aerul din interior. Acela a fost probabil momentul cel mai special, când mi-am dat seama că sunt acolo... de fapt că ei sunt acolo, în clădirea Los Angeles Convention Center. Voiniceşte am pornit cu camera pe umăr, trepidând de curiozitate şi avânt revoluţionar. Cu surprindere mă întrebam dacă nu sunt undeva în China, Coreea sau Japonia, însă ulterior, mirosul greţos de petrol procesat de la fast food m-a adus cu picioarele peste Pacific, înapoi. M-am aşteptat la primiri călduroase de genul „Romania you say? Is that in Africa... I mean, this is like sooo cooool!!! Aren't you supose to be nigg... black?". Dar spre surprinderea mea, toată lumea ne-a localizat extrem de corect geografic în Europa de Est. Brusc, am început să mă simt important. Interesant e faptul că majoritatea oamenilor de-acolo m-au făcut să îmi continui visul frumos pe care îl trăiam... Totuşi, nu înţelegeam. Cum de, brusc, contăm? Însă, contrar viziunii mele asupra rolului pe care Europa de Est îl deţine, se pare că unele lucruri se mai şi schimbă. Mai nou, cu spectrul unei pandemii deasupra capului, pot spune că s-ar putea să avem chiar şi ultimele cuvinte... Oricum, după un E3 care ţine un număr patetic de trei zile, pot afirma cu certitudine că m-am întors surprins. Mai surprins sunt de faptul că mă simt în continuare important. Ar trebui să vă simţiţi şi voi. Şi... tot respectul pentru Elena Berres, PR-ul Vivendi pentru Europa de Est, care ne-a înghesuit cu forţa peste tot, aşa cum orice PR ar trebui să facă. În ceea ce priveşte viitorul jocurilor privit de-acolo, tot ce pot spune este că vin vremuri bune, în care este posibil ca toţi nostalgicii să devină euforici. Să vă dea Domnu' numa' calculatoare ca lumea!

■ Locke



Age of Conan

Credem că Space Bawls-urile acelea ne-au întunecat mintea şi e posibil ca a doua zi să fi ajuns la Age of Conan. Aici, spre deosebire de ceea ce am spus în alte locuri, lucrurile s-au prezentat într-o lumină foarte bună. Însă am ţinut neapărat ca aceste lucruri să apară întâi scrise. Aşadar, oameni buni, iubitori de Conani, Red Soni-i şi Barbari, am căscat gura pentru că nu ne-au lăsat să filmăm. După cum veţi vedea şi în numărul de iulie al DVD-ului revistei noastre, Age of Conan este un MMORPG care vine pe cu totul alte principii. Aşadar, în primul rând, jocul este single player până la nivel 20, level cap-ul fiind la 40. Acest single player este mai mult un fel de tutorial care te învaţă tot ceea ce va trebui să ştii când vei intra în lumea „reală". Personajele arată impresionant de asemănător cu străbunicii noştri, Neanderthalii, ceea ce se justifică având în vedere filmul Conan Barbarul,



Un individ care nu are potenţial de a fi rege



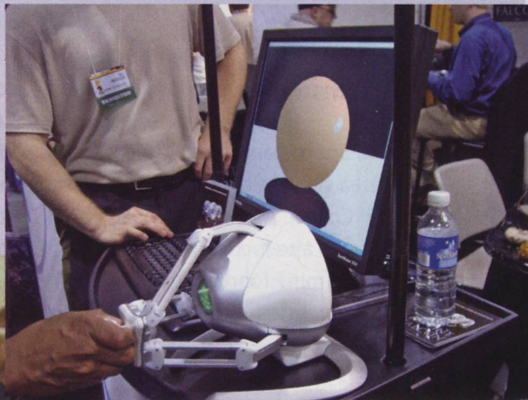
Ni s-au umflat ganglionii de plăcere – The Witcher

avându-l în rolul principal pe actualul guvernator al Californiei, Arnold S. Aşadar, posibilităţile de customizare ale personajului sunt suficiente, moment în care pătrunzi într-o lume de un realism sau suprarealism grafic impresionant. Vrem să spunem că le sacada îngrozitor în unele cazuri, dar era atât de frumos încât uitându-ne în jur, am vrut să murim de intoxicaţie cu Bawls. Am urmărit un pic combat-ul, care este suficient de pretenţios pentru orice maniac al action-ului, cu combo-uri, mişcări speciale, ceva sânge,

Novint Falcon

Novint Falcon este un nou controler pe bază de atingere pentru PC. Este bazat pe o tehnologie numită „Haptic Feedback Technology" care permite userului să simtă suprafeţele 3D, să perceapă diferenţele de formă şi greutate ale obiectelor şi să ofere force feedback realist atunci când efectuezi o acţiune. Controlerul are posibilitatea de a efectua mişcări pe cele şase axe de bază, înainte, înapoi, stânga, dreapta, sus şi jos. În opinia mea, viitorul jocurilor se regăseşte exact în acest tip de controler şi va însemna probabil exact ceea ce a reprezentat trecerea de la grafica 2D la cea 3D. Imaginaţi-vă un joc în care va trebui să vă strecuraţi prin pădure, să daţi crengile la o parte şi să simţiţi fiecare formă în parte sau să legănaţi o sabie prin apă şi să simţiţi rezistenţa pe care aceasta o opune. Această tehnologie va fi probabil absolut extraordinară pentru cei cu probleme vizuale şi auditive, datorită faptului că vor primi orice tip de feedback prin intermediul acestui controler, inclusiv cel auditiv, prin vibraţii. Din nefericire, dacă jocurile nu vor oferi suport pentru acest controler, scopul său rămâne nedefinit. De aceea cei de la Novint vor aştepta încă un an până la lansarea oficială. Personal, sunt de acord cu decizia lor şi abia aştept să fie lansat. Când acest lucru se va întâmpla, probabil vom asista la o revoluţie în materie de controlere.

■ **Elbert Perez**



după care din ce în ce mai mult. Şi iată că am ajuns la jirul de sub rât – mounted combat. Da, domnilor, după ce ne-au explicat cât de mult s-au chinuit pentru a face posibil aşa ceva, ne-au arătat şi cât de bine a ieşit. Aş putea spune că este chiar reuşit, în sensul că damage-ul este influenţat atât de abilităţi, cât şi de viteza cu care te mişti cu calul. Infanteria cădea ca împuşcată sub loviturile de sabie. Ni s-a promis şi că vom putea trage cu arcul de pe cal. Frumos este că se pare că vei putea fi dat jos de pe cal în luptă, ceea ce, ca să fim sinceri, deja e mujdeiul de pe grătarul porcului care a mâncat jirul mai devreme. După nivelul 20 ajungi în capitala imperiului condus de King Conan, care „eria driept şi aspru ca mă-sa".



De la NCSoft afluxul de jocuri gratis bate deja la ochi


Individul ăsta este clar un Nerferer

Cert este că designul de nivel şi al creaturilor este impresionant, oraşul fiind o adevărată podoabă. De aici veţi lua misiuni, veţi creşte şi veţi ajunge poate guvernator peste propriul oraş. În oraş veţi începe a produce tot felul de lucruri cu care veţi face comerţ cu alte oraşe. Veţi putea apoi produce armate ca într-un RTS cu care vă veţi mângâia tendinţele expansioniste. Am întrebat dacă diversitatea item-urilor va fi mare şi mi s-a răspuns să iau exemplu din Anarchy Online, deoarece echipa de la Funcom e aceeaşi. Nu ştiu sincer ce să mai zic. Am ajuns la concluzia că cineva va trage din nou o linie şi Age of Conan are un potenţial enorm de a face asta.

The Witcher

E interesant cum în mijlocul unui oraş din California ajungi să te simţi atât de apropiat de vecinii tăi din Europa de Est. Ei bine, sincer să fiu, ne-am dus la The Witcher mai mult din solidaritate decât din interes. Vorba aceea, „Lasă, lasă,lasă lasă / Că ajungem noi acasă...", însă noi i-am iertat pe leşi pentru ce i-au făcut lui Amza Pelea. Şi CDProject din Polonia vine de nicăieri cu un super proiect, The Witcher. Construit pe un engine Bioware Aurora (Neverwinter Nights) modificat atât de mult încât seamănă cu Oblivion, acest joc se desfăşoară într-o lume care e lipsită de speranţă, cam ca la noi. Aici, lucrurile au mers prost, ca la noi, iar acum merg şi mai prost (ca la noi?). De aceea e nevoie ca ucigaşii de monştri, nu cei de găini, The Witchers, să vină şi să mai curețe un pic prin zonă. Special la acest joc nu este neapărat engine-ul, ci conceptul. Jocul este un Action-RPG, cu un model de combat foarte frumos şi asortat, dar care are un engine social deosebit. Filmele sunt create de celebrul Baginski, cel care a câştigat, din câte îmi amintesc eu, suficiente premii în materie de grafică 3D, vezi The Cathedral, spre exemplu. Storyline-ul este bazat pe un roman al unui celebru scriitor polonez, Andrzej Sapkowski, şi vă spunem cu siguranţă, în cazul în care nu aţi citit, că oamenii ăştia ştiu să scrie. Fiind orientat spre storyline, jocul nu va avea multiplayer, deşi ne-am rugat de ei să bage, dar poate că nu va avea nevoie. Engine-ul social este structurat pe un model decizional nefolosit până acum în nici un joc. Astfel, o anumită decizie luată într-un moment aparent neimportant va putea schimba cu totul cursul jocului. Spre exemplu, la un moment dat, ai opţiunea de a ucide un nevinovat pentru că ştie prea multe. Dacă-l ucizi, prietenul tău moare deoarece nu vei afla unde este ţinut prizonier. Dacă nu-l ucizi, acesta va spune unde este fortăreaţa secretă a Witcher-ilor şi, în lupta care va urma, iubirea vieţii tale va părăsi acea lume lipsită de speranţă. Producătorii ne-au ameninţat că tot jocul va fi practic o înşiruire de astfel de situaţii decizionale morale. Trebuie să amintim totuşi şi faptul că aici am văzut cel mai frumos engine de beţie, când ţi se tulbură imaginea şi, într-un final, cazi beat mort. Acest lucru va fi necesar pentru a obţine informaţii de la birt... Cert e că a doua zi skill-urile tale vor fi influenţate de mahmureală. Sincer, acum aşteptăm jocul ăsta cu multă, multă răbdare şi, plus de asta, aveau o grămadă de bere în stand pentru oameni setoşi. Şi s-a dus şi a doua zi.


Când iei lama şi razi tot ce-ţi iese în cale





Noi impresii PlayStation 3

Cu doar câteva luni înainte de lansarea PlayStation 3, lumea a devenit nerăbdătoare să vadă cum o să arate această consolă în varianta sa finală. Față de E3 2005, nu s-au schimbat prea multe lucruri în materie de concept. Spre exemplu, pe corpul consolei au fost adăugate ventilatoare și câteva porturi în plus. Singurul lucru care a primit o nouă față a fost controlerul, care diferă acum atât ca funcționalitate, cât și ca formă. În primul rând, a fost eliminat motorul care crea vibrațiile, care a determinat o scădere majoră de greutate și o mulțime de controverse. Motivul invocat de către Sony este că senzorii implementați în controler care simt orientarea și direcțiile sunt bruiați de către vibrații. O altă modificare sunt butoanele L2 și R2 care au funcție diferită acum, asemănător cu modul în care le are controlerul de Xbox 360. Din păcate, acest controler pare numai pe jumătate terminat, deoarece se simte destul de ciudat când joci și nu lasă loc prea mult pentru ergonomie. După cum știți, un alt factor major în succesul unei console sunt jocurile în sine. Sony a avut la E3 câteva titluri jucabile destul de puternice și impresionante, ca de exemplu Heavenly Sword, un hack&slash cinematic în care o doamnă taie și spânzură sute și sute de inamici în drumul său spre sfârșitul jocului. Un alt titlu interesant mi s-a părut MotorStorm, un joc auto off-road care se prezintă cu un engine fizic excelent pentru mișcările noroiului... Chiar și cu aceste jocuri absolut impresionante, selecția va fi dură și se va rezuma la aproximativ 10 titluri la lansarea consolei. Este de așteptat ca majoritatea jocurilor să fie din a doua și a treia generație, iar numărul mic al acestora la debut nu va fi un impediment, întrucât foarte multe titluri de PS1 și PS2 vor fi jucabile și pe PS3. În momentul de față, PS3 se confruntă cu un prim an destul de incert, având în vedere lansarea apropiată a consolei Xbox 360 cu titluri din a doua și a treia generație, precum și prețul mult mai mic al acesteia. Cred că viitoarele luni vor fi de o importanță crucială pentru Sony, care trebuie să își adune toate forțele pentru a lansa o consolă competitivă și cu o serie de jocuri suficient de captivante.

Elbert Perez



Pachetul NCSoft

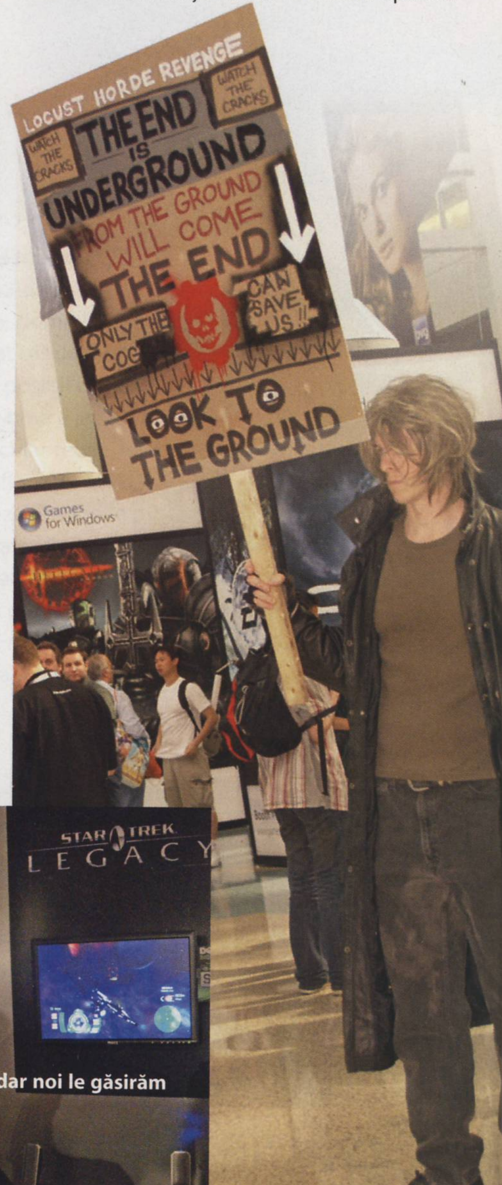
Oamenii de la NCSoft vin anul acesta cu cinci jocuri și două expansion-uri. Toate vor fi online, iar patru dintre ele vor fi complet gratis. Adică le veți putea download-a de pe site și juca. Acestea sunt Dungeon Runners, un fel de Diablo online care arată surprinzător de bine, Exteel, un fighter cu mech-uri care ne-a impresionat pe toți prin engine și atenția acordată detaliului, un joc de fotbal, Soccer Fury, care combină ciudat de tot fotbalul cu artele marțiale și un arcade de tenis cu figurine specific coreene, cu care ai posibilitatea să te identifici. Titlurile mari le-am lăsat la urmă. Astfel, am văzut un film din viitorul expansion de Guild Wars, care nu are nume sau dată de lansare, însă va fi în toamnă, despre care nu avem voie să vă spunem că va fi pe motive africane negre, VooDoo, pigmei, canibali etc. Am aflat printre altele că unul dintre developeri face parte dintr-o ghildă pe nume The Nerferers… ghiciți de ce. De asemenea, avem și o poză aici alăturat cu cea mai tare echipă de Guild Wars, care bate tot ce mișcă, fără drept de apel. Dar să trecem peste asta, mai ales că am văzut în fine o versiune extrem de jucabilă din Tabula Rasa. Acest joc începe să fie un fel de STALKER, dar care se pare că va ieși. Va fi un shooter-action în care tot timpul veți fi prinși nebunește și hipnotic de acțiune. În cele 10 minute de prezentare, oamenii ăia care jucau au tras una întruna, lucru pe care îl veți vedea într-un viitor film de la E3 ce va fi prezent pe DVD-ul LEVEL în lunile următoare. La sfârșit, ar mai fi de amintit și lansarea în scurtă vreme a ultimului expansion de Lineage 2, care vă va aduce din partea noastră acel mult așteptat review. Noi spunem că NCSoft și-a asigurat pita pentru anul următor, plus că sunt băieți faini, citez – „ NC: Băh, da' voi ce căutați aici înăuntru? Noi: Ne-a lăsat nenea ăla de la intrare? NC: Lasă că vedem noi... de unde sunteți amărâților? Noi: De la LEVEL, nenea..." După cele 10 minute de prezentare – „NC: Îmi cer scuze, nu am știut că a ajuns Europa de Est până aici..." Un surâs amar ni s-a scurs pe papucii PR-ului american care comentase și a rămas acolo lipit până când a început să miroasă.

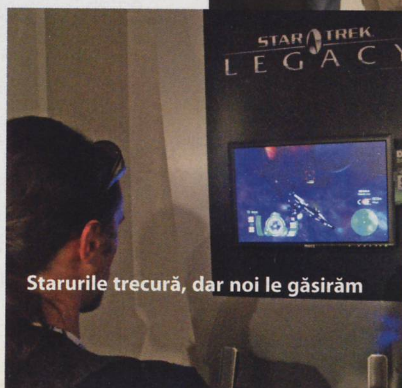


Oamenii aceștia au bătut cam tot ce mișcă prin Guild Wars... Li s-au și îngustat ochii de atâta jucat.

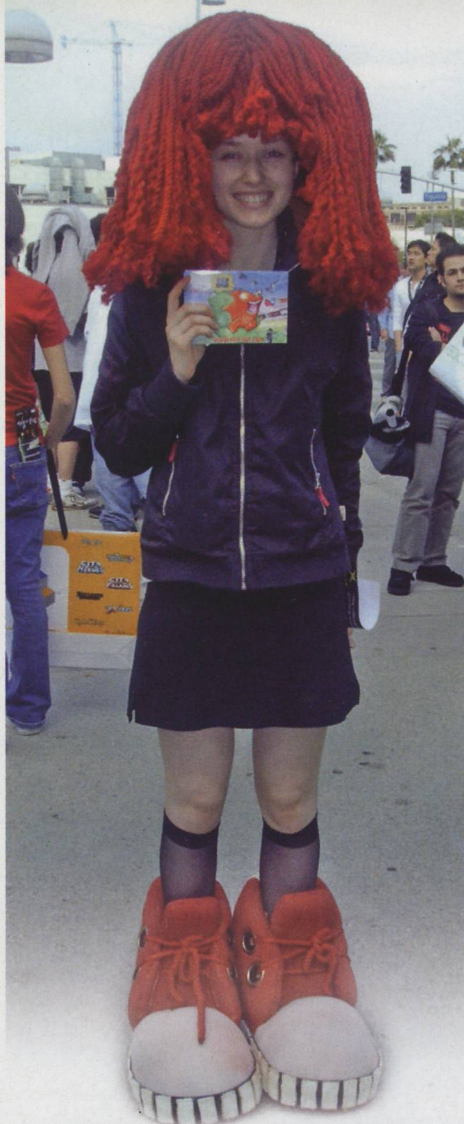
Star Trek

Ultima zi a debutat cu Elveon și ne-a prins într-un târziu în stand la Bethesda. Și aici suntem siguri că cineva o să se gândească la Fallout 3 și mamă ce o să mai zicem de el. Însă posterele nu vorbesc, deci ce să mai zicem de Bethesda? Oricum, ni s-a prezentat Star Trek: Legacy, care va fi un arcade desul de interesant și de plăcut, însă mult prea ușor de jucat din controler ca să ne atingă la punctul Z. Pentru fanii Star Trek s-ar putea să fie o plăcere, deoarece jocul este făcut de niște maniaci care cunoșteau până și ce StarDate anunța Picard în fiecare episod.





Starurile trecură, dar noi le găsirăm



din coate într-o mulţime de gură cască, veniţi în LA numai ca să primească plase pe gratis şi să se pozeze cu femei. Am văzut destule specimene care nu prea ştiau ce sunt alea jocurile şi îţi puneau piedică cu fizicul la fiecare pas. Asta a făcut ca primele două ore ale show-ului, rezervate exclusiv presei, să fie ca o gură de oxigen pentru toţi cei care ne-am regăsit printre standuri atunci. După care porţile s-au deschis şi dă-i şi luptă printre bivoli.

Acestea fiind spuse, ce s-a întâmplat la E3-ul din 2006? În primul rând, mult mai multe decât la cel de anul trecut. Mult, mult mai multe jocuri interesante au fost prezente de data aceasta. În plus, lupta dintre giganţii Microsoft, Nintendo şi Sony s-a intensificat. Surprinzător, dintre cei trei, Sony a ieşit cel mai şifonat. Cu o consolă care nu a convins pe nimeni, bâlbâieli penibile, idei „împrumutate" de la rivali şi alte astfel de surprize neplăcute, imposibilul s-a produs. Sony, care până acum stătea cu un cap deasupra celorlalţi, a început să simtă cum îi fuge pământul de sub picioare. Iar când giganţii cad, nu poţi decât să admiri priveliştea.

Nintendo a fost o surpriză pentru că a reuşit să confirme. Ceea ce este chiar incredibil. Gândiţi-vă la o astfel de firmă care spune NU graficii de ultim răcnet şi decide să se axeze pe gameplay. Şi nu numai atât, dar promite un controler pe care reuşeşte să-l producă şi care ajunge să mai şi funcţioneze aşa cum trebuie. Uite de asta cozile care s-au format la standul Nintendo pentru a vedea minunea de consolă Wii îţi luau patru ore din timpul tău preţios. Nebuni japonezii ăştia!

Pe partea de console, Microsoft a stat relativ cuminte. Xbox360 nu a făcut mare tam-tam, dar a profitat de scăpările lui Sony pentru a-şi consolida poziţia. Ca şi anul trecut, pe lângă consola sa, Microsoft a promovat ideea platformei Vista, cu un stand cu numele de „Games for Windows" care a strâns oameni buluc în jurul său. Şi asta pentru că jocurile de PC au stat bine înfipte într-un show care se anunţa a fi axat foarte mult pe console. La o adică, este cât se poate de clar că jocurile de PC sunt mai puternice ca niciodată atunci când cel mai frumos joc al show-ului este exclusiv de PC (Crysis), iar cele mai importante jocuri prezente sunt gândite şi pentru antica noastră platformă (Bioshock, Gears of War sau Spore fiind doar câteva dintre titlurile cele mai importante).

Un an aşadar cum nu se poate mai interesant în ceea ce priveşte jocurile. Şi un an foarte bun pentru România, lucru care s-a văzut din deschiderea din ce în ce mai mare pe care o au marile firme faţă de noi. Lucrurile încep în cele din urmă să se mişte şi e cum nu se poate mai bine.

■ **Elbert. Locke. Mitza.**

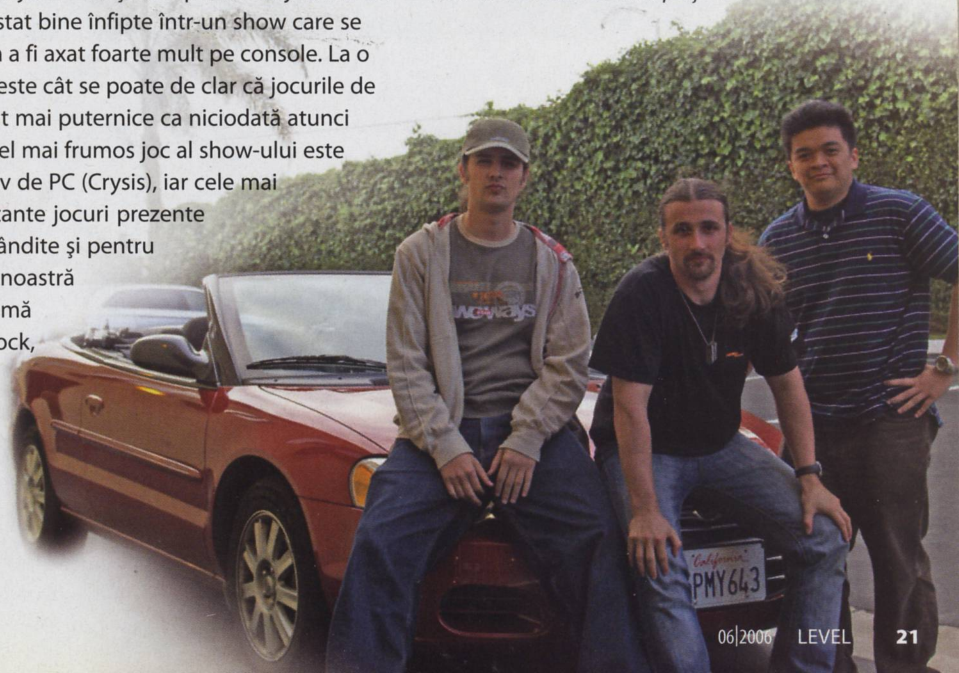
P.S. *Ştiaţi că ne-am întâlnit la o masă pe Hollywood Blvd. cu domnul Nintendo, Shigeru Miyamoto? Eram şi noi la o cafea undeva ascunşi de privirile publice, pe nişte scaune de plastic, unde dl. Miyamoto cu câţiva colegi stăteau liniştiţi fără să-i recunoască nimeni, în afara de bunul nostru prieten Elbert care are ochi de samurai. Am mai văzut şi alte jocuri, ca de exemplu Genesis Rising, un RTS spaţial cu un concept foarte interesant. De la Cenega a venit şi El Matador care a fost ok până în momentul în care am văzut un trailer pe desktop pentru UFO: Afterlight şi am uitat cu totul de El Matador. Oricum, vin ani frumoşi pentru noi, gamerii, şi nu vom permite nici unui nostalgic să ne contrazică. De fapt, dacă o să-l vedem jucând Dagerfall în faţa noastră pentru opt ore fără cheat-uri, o să-l lăsăm să o facă.*

P.P.S. *Sunt câteva titluri de importanţă majoră asupra cărora nu ne-am oprit în acest articol. De exemplu, Gears of War şi Bioshock, două dintre cele mai aclamate jocuri prezentate în acest an. Am ales să facem asta pentru că vom discuta despre ele mai pe larg, în nişte preview-uri serioase ce stau pe ţeavă.*

De aceea jocul va conţine tot ceea ce vă doriţi, toate modelele posibile de nave care au existat vreodată în vreun episod Star Trek, unele chiar care nu au existat deloc pentru că au fost scoase de producătorii filmului. Jocul cuprinde evenimente cronologice încă de la începutul seriei, de când Spook trăgea cu cornete cu bold în vârf. Aşa că nu ne putem pronunţa. Ne-ar fi plăcut să jucăm şi asta e tot. Între două prăjituri în separeul standului Bethesda, am văzut şi un pic de Pirates of the Caraibbean, de care, din respect pentru cei care iubesc jocurile cu piraţi de la Bethesda, nu vom aminti. E prea dureros să joci aşa ceva.

Concluzie

Trebuie clarificată o confuzie care se face foarte, foarte des. Da, E3-ul este un show închis publicului larg în care sunt admişi numai omeni din industrie (şi au fost 60.000 anul ăsta). Însă, dacă pentru un european sau asiatic este oarecum complicat să obţină acreditare la E3, pentru americani lucrurile sunt foarte simple. Pentru că nimeni nu a definit ce înseamnă de fapt să lucrezi în industrie. Aşa că, dacă dai cu mătura printr-un magazin de jocuri în SUA, te poţi considera ca făcând parte din industrie. Şi de aici până la a participa la E3 nu e decât un pas. Aşa că de foarte multe ori te găseşti în situaţia de a da



Warhammer 40,000 Dawn of War Dark Crusade

Tau cel voinic și Necronul de aur

Cu riscul de a mă repeta pentru a nu știu câta oară, RTS-urile n-au reușit să mă atragă cu nici un chip. Ocazional am scos și eu, ca tot omul, orcii la păscut carne de om prin Azeroth, am trecut prin Myth ca wight-ul prin mlaștină și cred că am strigat de vreo două ori, cuprins de disperare, „pe ei, pe zergi, pe queen-ul lor, zeloții mei!!". Dar cum fuseră, așa se duseră. Singurele RTS-uri care mi-au rămas întipărite în minte și nu pot fi scoase de acolo nici cu forcepsul (poate doar cu o cazma bine ascuțită) au fost Z, pentru că am zăcut vreo două zile cu dureri abdominale căpătate în urma unor porții strașnice de râs (din ăla cu lacrimi, sughițuri și o gamă largă de grimase), Homeworld, deoarece m-a lămurit odată pentru totdeauna că eu și orientarea suntem paraleli până și în geometriile neeuclidiene, și Warhammer 40k: Dawn of War, pentru cantitatea și calitatea sângelui (și a tehnicilor de extragere a lui) și, nu în ultimul rând, pentru supradoza de adrenalină injectată de hoardele de orci care-mi măcelăreau ultimul pluton de Space Marines în timp ce întăririle erau pe drum. Ați prins ideea.

Oricât mi-ar plăcea să pălăvrăgesc despre RTS-urile pomenite mai sus, obiectul preview-ului îl constituie, totuși, Dawn of War. Primul foc de heavy bolter și prima picătură de sânge vărsat de săbiuța lui Gabriel mi-au confirmat încă o dată că Relic e, cum s-ar spune în limbaj de IRC, „t3h epixx sh17", atunci când își propune ceva măreț. Deci închipuiți-vă cât de mult m-am bucurat când am auzit că, deși meritau cu prisosință o clipă de răgaz după două proiecte de anvergura lui Dawn of War și Winter Assault, oamenii de la Relic și-au propus să ofere împătimiților de DoW și WA un addon proaspăt și bine mirositor, pe numele lui de fată mare și satanistă, Dark Crusade.

- **Producător** Relic
- **Distribuitor** THQ
- **ON-LINE** www.dow-darkcrusade.com
- **Data apariției** septembrie 2006

Doi Necroni și un Tau, că mi-a dat cu virgulă!

De obicei, addon-urile se mulțumesc cu o mână de unități noi, ceva abilități proaspete și o campanie mititică, atât cât să mănânce și unitățile cele noi ceva și să ne facă poftă de un multiplayer îndrăcit. Cu Winter Assault, Relic a supralicitat și a scos la înaintare o întreagă facțiune, Imperial Guard, și toată lumea a leșinat de plăcere, inclusiv jucătorii de WH 40K (board game) ahtiați după „fluff" (ăștia-s cei mai înrăiți cârcotași). Și pentru că, după cum ne-a dovedit în repetate rânduri, Relic nu se încurcă cu jumătăți de măsură,



Un fleac, îl ciuruim



Kroot



Dark Crusade va încadra în câmpul muncii două rase noi-nouțe. Dacă sunteți un veteran al „board-game"-ului, veți întâlni două vechi cunoștințe: Tau și Necrons. Voi, ceilalți, dependenții de monitoare și radiații, pe năstrușnicii Tau i-ați mai întâlnit în WH 40K: Fire Warrior (un FPS sub-mediocru bântuit de o hoardă de bug-uri). Necrons sunt, cum s-ar zice, aproape virgini și au jucat doar rolul de „cameo race" în Winter Assault.

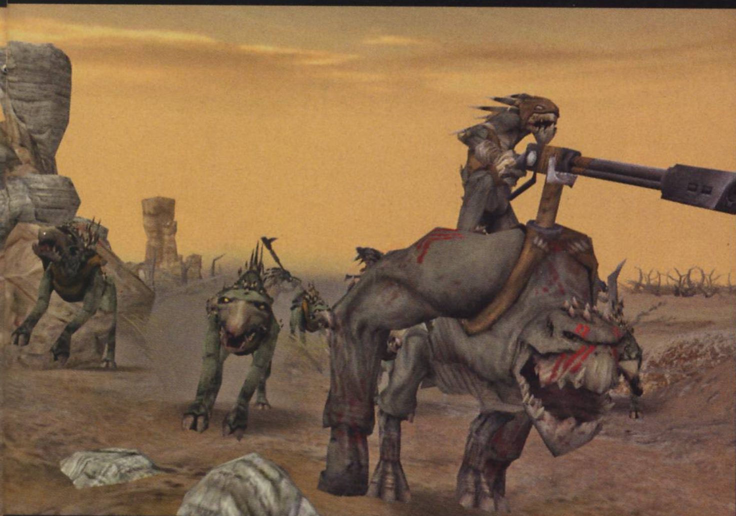


Întrucât, de la prima numărătoare a mamuților de la ferma neolitică numărul șapte, matematica a jucat un rol important în viețile noastre, vom apela puțin la ea: un calcul extrem de simplu ne relevă prezența unui total de șapte rase (șase dacă nu v-ați îndurat să dați banii pe Winter Assault). Care, zic eu, după primele două patch-uri vor fi îndeajuns de echilibrate încât să asigure un multiplayer îndrăcit de care vă veți îndrăgosti cu siguranță. Poate așa dă Domnul să lăsați Starcraftul ăla să se odihnească și să vă comportați ca niște adulți responsabili care au dat 20 de milioane pe o placă video.

Eu, Necron! Tu, Tau!

Pentru că nu mulți dintre voi sunteți familiarizați cu locuitorii universului Warhammer 40 000, îmi permit să trec puțin în revistă cele două rase „angajate" de Relic să ne distreze.

Tau sunt, pe drept cuvânt, prospăturile galaxiei. Deși este o rasă relativ tânără și oarecum pașnică, în comparație cu restul, când este încolțită, nu ezită să sară la gâtul atacatorului și să taie în carne vie. Asemeni misionarilor spanioli (îi știm cu toții... cu crucea într-o mână și cu torța în cealaltă), Tau cred în binele universal și în necesitatea de a-l răspândi printre celelalte rase chiar dacă asta presupune spargerea unor țeste mai puțin „permeabile" la Cuvântul Binelui. Ca orice pacifist propovăduitor al Binelui Universal, războinicul Tau va prefera o abordare mai științifică a conflictului și își va găsi refugiul în tehnologie. Ca urmare, specializarea unităților Tau va fi în principal atacul de la distanță, domeniu în care vor obține „performanțe" imposibil de egalat de către celelalte rase. Problema apare când distanța descrește îngrijorător, caz în care „praștierii" Tau o vor încasa serios de la unitățile mai puțin „subtile", dar cu bâte. Perfect conștienți de acest mic neajuns, generalii Tau vor apela ocazional (atunci când melee-ul o cere) la serviciile mercenarilor Kroot, foarte folositori atunci când vor fi nevoiți să iasă „pe interval" și să admire inamicul de aproape. Iar când vor avea nevoie și de tablă de tun, minunile tehnologiei se vor concretiza într-o mână de tănculețe ultrasofisticate și o pleiadă de alte măgării mecanice numai bune de trimis în prima linie.


Kroot haiducul

La polul opus se află cei mai bătrâni și de temut locuitori ai galaxiei, The Necrons. Pe vremuri o societate avansată, obsesia lor pentru nemurire i-a făcut sclavii zeităților C'tan, care le-au „împachetat" sufletele în schelete de metal și i-au transformat într-o hoardă de scheleți metalici și nihiliști al căror singur interes e să fie cei care sting lumina într-un univers văduvit de orice formă de viață. Ați avut (ne)plăcerea să-i cunoașteți și să-i înfruntați în Winter Assault și știți ce pagube poate provoca un „stol" de Necrons ieșit la seceriș.

Chiar dacă Relic ne-a promis că, pentru a nu crea un dezechilibru masiv, scheleții metaliști vor suferi un mic „downgrade" (în WA erau mult prea puternici), Necrons va fi cu siguranță cea mai dură și mai interesantă rasă care a pus piciorul pe plaiurile lui Dawn of War. Totul, de la look (după cum mai spuneam, o hoardă de schelete metalice de un cenușiu îmbucurător de deprimant), până la abilități și economia unică promisă de Relic, îmi sugerează că aceștia vor corupe mulți jucători de DoW. În principiu, dacă vom alege să luptăm împotriva lor, vom avea de-a face cu o serie de luptători duri ca oțelul care, după ce că vor fi mai greu de ucis decât o armată de Bruși Uiliși, nu vor avea nici măcar bunul simț să rămână morți, putând fi înviați de orice Necron Lord cu puțină voință și oareșce resurse. Clădirile, la rândul lor, vor lua ochii iubitorilor de plăcut morbid îmbinat cu util lugubru, cea mai promițătoare dintre ele fiind Monolith, cartierul general care nu va ezita să se transforme într-o platformă mobilă, înțesată cu tunulețe și lasere.


Călare pe tun

Cronica unei urgii secrete

Acum mai bine de o lună, anunţam vesel pe site că Dark Crusade este în lucru. Se ştia că una dintre noile adiţii va fi Imperiul Tau, însă PR-ul de la Relic a fost scump la vorbă şi n-a putut fi convins să divulge numele celei de-a doua rase, iar eu (şi nu numai) mi-am permis să mă joc puţin de-a ghicitorul-logician şi să prevestesc apariţia Necronilor. Raţionamentul a fost unul simplu: în DoW, Imperial Guard a apărut pe post de „guest star" pentru ca, mai târziu, să primească un rol principal într-o nouă producţie Relic (WA). Aplicând o sfântă inducţie matematică (singura cu care am rămas din liceu) şi o sesiune de spiritism ştiinţific, am prezis un viitor strălucit Necronilor care ne-au pus beţe în roate în ultima misiune din Winter Assault. Acum, că Necronii au fost confirmaţi, s-a dovedit că aş fi avut o evoluţie spectaculoasă în domeniul ghicitului în fum de procesor. Sau poate Relic a cedat miilor de rugăminţi de pe forumurile oficiale... Totuşi, înclin spre prima variantă, având în vedere că gloata i-a cerut insistent pe Dark Eldars şi, nu în ultimul rând, pe Tyranids. Care au fost puşi la păstrare, probabil, pentru următoarele proiecte. Aşa că, sfatul meu este ca, în septembrie, când Dark Crusade va face popas pe hardurile voastre, să căscaţi bine ochii la „figuranţi". S-ar putea să primiţi un indiciu sau două despre rasele din DoW 2 sau poate dintr-un nou addon. Pentru că vor mai fi. Puterile mele paranormale şi o partidă de ghicit în parodontoza unchiului meu m-au asigurat că grupările paramilitare din Warhammer nu vor cunoaşte odihna.

Închipuiţi-vă un Intercontinental care se deplasează până în Romană şi distruge ASE-ul. Adăugaţi la toate acestea şi look-ul demenţial al lui Nightbringer, unitatea specială a Necronilor, un cosaş evadat parcă dintr-un album H.R. Geiger, şi veţi avea o imagine completă a viitorilor mei favoriţi.

Nu pierdeţi ocazia / să prindeţi invazia

Dacă tot am făcut cunoştinţă cu actorii principali, să trecem puţin la o analiză atentă a scenei unde se va desfăşura spectacolul. Surse sigure (un site oficial, vreo câteva comunicate de presă şi cei doi haiduci care tocmai s-au întors de la E3 şi răspândesc un miros plăcut de expoziţie) ne povestesc despre deşerturile planetei Kronus şi despre un vast complex de catacombe şi necropolisuri unde urgia Necron sforăie liniştită, fără grija zilei de mâine, de aproximativ 60 de milioane de ani. Şi fiindcă toate lucrurile bune au şi un sfârşit, somnul cel de moarte al nihiliştilor metalici este deranjat de o armată de arheologi neştiutori. Ca şi ursul brun după hibernare, urgia vrea sânge. Spre deosebire de ursul brun, urgia umblă în haite şi nu se potoleşte decât după trei genociduri şi vreo câteva depopulări masive, aşa că nu e nevoie de un geniu pentru a calcula exact cât de mare, mirositor şi maro este rahatul în care a călcat planeta Kronus. Şi ursul brun din Braşov, dar asta e o altă poveste.

Surpriza cea mare (căci este vorba de o surpriză din cele mai plăcute) este operaţia estetică suferită de campania single. S-a renunţat la abordarea de tip misiune-cutscene-misiune şi s-a adoptat o hartă mare şi dodoloaţă a-la Rome: Total War împărţită în teritorii care abia aşteaptă să fie cucerite de armatele voastre şi să vă îndoape cu bonusuri până nu mai puteţi duce. Relic ne promite că, printre rafalele de boltere, se va strecura şi un storyline suspect de non-liniar, care va putea fi „trăit" de fiecare rasă în parte şi va evolua diferit în funcţie de „protagonişti". Aşa să le ajute Dumnezeu, că mare pomană şi-ar face! Înainte să închei, ţin neapărat să menţionez că noul tip de campanie single le-a oferit ocazia celor de la Relic să experimenteze puţin cu eroii înghiţitori de... experienţă şi, ca urmare, se pare că vom avea la dispoziţie o serie de „supradotaţi" pe care-i vom avea ocazia să-i hrănim din greu cu experienţa acumulată pe drum.


Sângeee!

Beat de-o săptămână, cu bolterul în mână

Dawn of War a fost cea mai plăcută surpriză pe care mi-a făcut-o Relic. Winter Assault, la rândul lui, m-a surprins şi mai tare prin cantitatea imensă (pentru un addon) de conţinut pe care a oferit-o. În momentul de faţă, deşi am la dispoziţie cinci luni să mă obişnuiesc cu armata de feature-uri promisă de Relic, nu bag mâna în foc că, în clipa adevărului (septembrie 2006), nu voi rămâne cu gura căscată, incapabil să articulez vreun cuvânt, redus la stadiul de primată faţă în faţă cu o banană cât o traversă de cale ferată.

■ cioLAN



IS BRAZIL TEASING GERMANY FOR 90 MINUTES

PLAYING KEEPY-UPPY, REPEATEDLY NUTMEGGING THEM AND SCORING AT WILL.

EA SPORTS



The Germans are Phoning their MUMS for help.

YOUR Dream YOUR FIFA WORLDCUP.™



Goooooaaaaaaal!



We all have a go at nutmegging the German team. TWICE.



What's your dream?

www.mydreamfinal.com

It's legit

LEGAL MUMBO-JUMBO











PlayStation.2 PC DVD ROM NINTENDO DS. GAME BOY ADVANCE



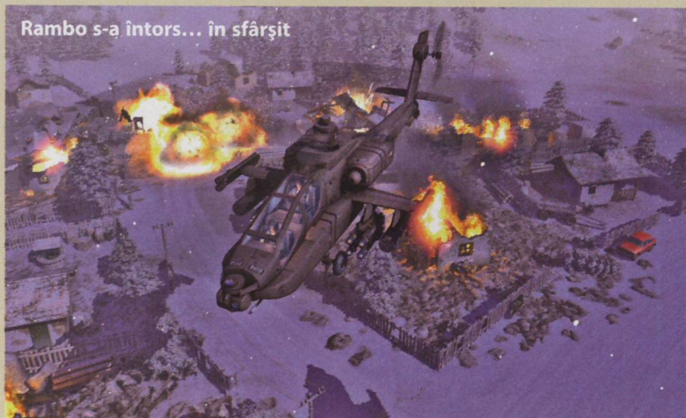


Joint Task Force

Să aducem pacea pe Pământ!

- **Producător** Most Wanted Entertainment
- **Distribuitor** Vivendi Games
- **Data apariției** septembrie 2006
- **ON-LINE** www.jointtaskforce.com

Era şi timpul ca cineva să profite de ultimele scenarii scrise de politicienii lumii. Pline de controverse, acestea au avantajul realismului care implică mult mai uşor jucătorul în situaţiile date, ca să nu mai spun că sunt gratis şi la dispoziţia oricui. Aşa că, după ce jocurile ne-au repus în scenă Vietnamul, al Doilea Război Mondial şi multe alte conflicte mai mult sau mai puţin importante, este timpul să intre în scenă şi peripeţiile recente ale omenirii via Joint Task Force.

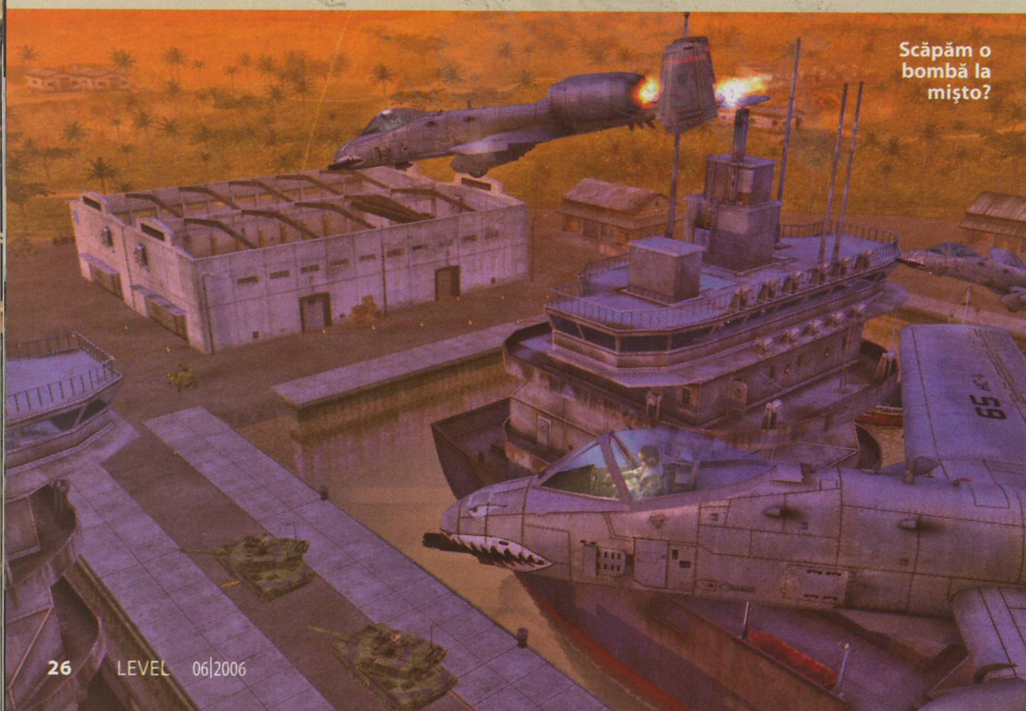

Rambo s-a întors... în sfârşit

ONG-ul de război

Anunţat de producători ca unul dintre elementele originale ale acestui joc, scenariul din Joint Task Force ne va plimba, în timpul celor cinci campanii disponibile, prin Irak, Afganistan, Somalia, Bosnia şi Columbia. Ce au aceste ţări în comun? Toate au reuşit să atragă atenţia SUA, care şi-au trimis trupele degrabă să oprească ba un război civil, ba un dictator sângeros, ca să folosesc doar două din pretextele cele mai folosite. La fel şi noi, vom avea în general misiunea de a stinge punctele fierbinţi din aceste ţări şi de a asigura protecţia populaţiei civile. După cum spunea unul dintre producătorii jocului, avem de-a face cu un joc anti-război din punct de vedere al scenariului. Însă ca şi producătorii, şi noi ne vom da seama că obiectivele jocului se îndeplinesc tot cu arma în mână şi artileria în spate, şi de aceea Joint Task Force este RTS şi nu un mol-com adventure în care să încerci rezolvări cu vorba bună. Totuşi, scenariul îşi lasă amprenta asu-pra gameplay-ului, pentru că JTF este o unitate de menţinere a păcii care funcţionează pe banii guvernelor implicate în acest proiect. Şi uite aşa am ajuns şi la sistemul de resurse din acest joc, care alături de storyline mi-a răpit un zâmbet de mulţumire. Joint Task Force este încă un joc în care managementul resurselor este realizat simplu şi eficient, ne scuteşte de munca de jos şi de chinuitoarea alergătură după sclavii bezmetici care se încăpăţânau să-şi ia pauza de masă exact când aveai nevoie mai mare de ei şi de braţul de lemne cu care se ascundeau prin păduri. În jocul de faţă singurul lucru care trebuie să te preocupe din acest punct de vedere sunt fondurile pe care le primeşti la sfârşitul fiecărei misiuni şi care îţi vor fi alocate în funcţie de prestaţia ta pe câmpul de luptă. Să nu uităm că JTF are ca obiectiv detensionarea unor zone şi protejarea obiectivelor şi a populaţiei civile. Aşadar, dacă reuşeşti să-ţi îndeplineşti sarcinile într-un mod cât mai „curat”, banii vor continua să alimenteze unitatea condusă de tine şi, im-plicit, să-ţi faciliteze munca în misiunile ce vor urma. Dacă însă presa, care şi-a găsit şi ea un rol în acest joc, va avea motive să prezinte pe prima pagină atrocităţile de care tu eşti responsabil, poţi să-ţi iei adio de la buget, iar în următoarea misiune vei fi nevoit să ataci somalezii cu praştia. O metodă de a atrage simpatie şi suport financiar sunt şi obiectivele secundare, în general cu un caracter umanitar. Acest sistem de management al resurselor reuşeşte să impună o perspectivă deosebită gameplay-ului şi ne obligă să renunţăm la o abordare în forţă, în favoarea unor tactici mai elaborate. Deoarece o eventuală greşeală se propagă pe parcursul mai multor misiuni, iar efectul ei poate chiar lua amploare, putem vorbi chiar de o formă de „butterfly effect”.

„There's no such thing as a nonviolent revolution.” Malcom X


Care n-au bani de un tanc se riscă per pedes


Scăpăm o bombă la mişto?

Paradă militară

Realismul jocului poate fi punctat şi la capitolul tehnică militară, unde producătorii au mers atât de departe încât s-au consultat cu mai mulţi producători de armament pentru ca trupelor din Joint Task Force să nu le lipsească nimic din ce este mai bun pe piaţă. Interesant este faptul că vom putea folosi echipament sau vehiculele inamice şi civile, cu o mică penalizare, explicată logic de lipsa antrenamentului în utilizarea lor. O rablă găsită pe marginea drumului poate fi o soluţie excelentă pentru a trece câţiva oameni de un checkpoint, eventual şi un sniper printre ei. Nu au fost uitate nici atacurile aeriene sau supravegherea prin satelit, însă pentru aceste delicatese va trebui să plăteşti. Suntem asiguraţi că alte surprize ne vor aştepta pe măsură ce vom avansa prin cele cinci campanii. Unităţile din JTF vor putea fi medaliate la sfârşitul misiunilor, în funcţie de comportamentul lor pe câmpul de luptă. Avem patru grade, care aduc skill-uri noi sau le îmbunătăţesc pe cele existente, la sfârşitul cărora unitatea respectivă primeşte statutul de erou şi devine disponibilă şi pentru campaniile următoare. O altă problemă des întâlnită în RTS-uri, pathfinding-ul, şi-a găsit rezolvarea, se laudă producătorii. Se pare că vom putea călăuzi personal unitatea sau grupul selectat în momentele în care considerăm că AI-ul nu face o treabă prea bună. Un alt aspect cu care se mândresc producătorii este sistemul „Dynamic Mission". Pe scurt, începutul misiunilor ne va dezvălui doar o parte a hărţii, restul urmând să apară după ce anumite obiective au fost îndeplinite.



Care a pus vaselina, îl tai!



O misiune umanitară de rutină

O frumuseţe de război

Joint Task Force ni se va prezenta printr-o perspectivă izometrică semi-distantă susţinută de un nivel de zoom care să ne permită să admirăm îndeaproape unităţile şi clădirile atent realizate. Totul poate fi distrus sau folosit pentru acoperire şi, amintindu-mi de posibilitatea unei alocaţii tăiate, recomand fanilor „Demolition Man" să se abţină de la testat fizica din joc... că e pe bani acum! Vă spun eu de acum, de fizică se va ocupa profesorul Ageia, tot mai la modă în ultimul timp. Vom avea şi cicluri zi/noapte, iar luptele se vor desfăşura indiferent de vreme, anunţată ca fiind dinamică şi influentă asupra gameplay-ului. După ce convingem AI-ul că e mai bine pe timp de pace, putem să trecem la un multiplayer în opt pe LAN/online sau la o campanie co-op.



Şi tocmai se asfaltase bulevardul

Din toamnă pe micile monitoare

După toate semnele, în această toamnă vom pleca într-un altfel de război, care deşi nu a pornit să revoluţioneze RTS-ul, propune o abordare ce stârneşte curiozitatea. Cu un scenariu care influenţează gameplay-ul, în principal datorită managementului resurselor, Joint Task Force ar putea să fie o lovitură câştigătoare pentru vecinii unguri de la Most Wanted Entertainment. Eu zic că merită o şansă.

■ Rzarectha



Assassin's Creed

La puţin timp după ce au terminat lucrările la Prince of Persia: Sands of Time, studiourile Ubisoft din Montreal au demarat un proiect „next gen" care a fost ţinut strict secret mai bine de doi ani. Cu ocazia E3-ului, când Ubisoft s-a decis să răspândească puţină lumină şi ne-a izbit cu un trailer de zile mari, am putut afla că numele de botez al respectivului proiect este Assassin's Creed şi că va fi o combinaţie ce se anunţă extrem de interesantă între Thief, Prince of Persia şi Hitman. Acum că v-am făcut poftă, să vedem ce ne va aştepta în 2007 (data extrem de aproximativă a lansării) şi dacă ar trebui să strângem de pe acum bani pentru un PS3.

Slam-dunk

Asasin în Ţara Sfântă

Meseria e pumnal de aur

Assassin's Creed ne va arunca direct în mijlocul celei de-a treia cruciade, mai exact în vara anului 1191, la câteva săptămâni după cucerirea oraşului-port Accra de către armatele cruciaţilor. Perfect conştientă că, pentru a opri vărsarea inutilă de sânge, câteva capete din ambele tabere trebuie să cadă, o grupare misterioasă de asasini porneşte propria cruciadă împotriva celor care întreţin în mod artificial conflictele. Sub îndrumarea lui Sinan (presupun că este vorba de legendarul Rashid ad-Din Sinan căpetenia ordinului, supranumit Bătrânul din Munte), Altair, un tânăr proaspăt iniţiat în tainele asasinatului, va trebui să pună capăt Cruciadei eliminând oamenii cheie şi, în acelaşi timp, va fi nevoit să evite vărsarea de sânge nevinovat. Fac o mică paranteză pentru a aduce în atenţia voastră o scurtă scenă din trailer, foarte sugestivă după părerea mea, în care Altair zăboveşte preţ de o clipă asupra victimei pentru a-i închide ochii. Este clar că vom avea de-a face cu un personaj foarte complex, poate la fel de bine conturat ca hoţomanul Garrett (sau, cu voia dumneavoastră, Solid Snake), antrenat într-o poveste în care ficţiunea va face casă bună cu adevărul istoric şi, împreună, vor da impresia unui trecut posibil şi, de ce nu, chiar probabil. Cu alte cuvinte, dacă mulţimea de documente despre cruciade le va permite să creeze un mediu cât mai apropiat de realitatea istorică, aura de mister ce înconjoară secta haşişinilor (de unde provine şi cuvântul „asasin"), înfiinţată de Hasan-i Sabbah în 1090, şi relatările „din exterior" care ţin mai mult de ficţiune decât de adevăr istoric (vezi relatările lui Marco Polo) vor oferi scenariştilor şansa de a fabula liniştiţi fără a fi acuzaţi că romanţează excesiv sau că falsifică grosolan istoria pentru a o vinde mai bine. Misiunile de asasinare ne vor purta paşii prin trei oraşe importante: Accra, Ierusalim şi Damasc, iar ca bonus, vom beneficia de un „tur" al fortăreţei haşişinilor de la Masyaf, fortăreaţă asediată de Saladin în 1176.

- **Producător** Ubisoft
- **Distribuitor** Ubisoft
- **Data apariţiei** 2007
- **ON-LINE** www.assassinscreed.com

Universul într-o coajă de siliciu

Încercări de a redefini conceptul de univers virtual şi de a-i insufla viaţă (viaţă, băi,

nu script-uri) au mai fost. Şi nu puţine. Din nefericire, majoritatea s-au concentrat pe cantitate (cel mai grăitor exemplu este seria The Elder Scrolls) şi au acordat o atenţie scăzută calităţii. Radiant AI-ul a fost o glumă (proastă, din nefericire), grămăjoarele de poligoane din Fable se mulţumeau să facă doar figuraţie, şi exemplele ar putea continua la nesfârşit. Programatorii de la Ubisoft au însă ambiţii mari, poate chiar prea mari ca să-i cred pe cuvânt. Sper totuşi ca miile de megaherţi „încartiruiţi" în procesorul PS3-ului să facă faţă stresului la care vor fi expuşi dacă oamenii se ţin de cuvânt.

Dacă vă amintiţi, cel mai bun prieten al hoţomanului de Garret era întunericul. Altair este un individ mai puţin sfios şi îşi face meseria în plină zi. În lipsa umbrelor şi a întunericului, gloata este unul dintre cei mai importanţi aliaţi (sau duşmani) ai unui asasin şi oamenii de la Ubisoft fac tot posibilul ca acest aspect să se reflecte cât mai bine în Assassin's Creed. Fiecare acţiune a jucătorului va afecta comportamentul NPC-urilor. Bruschează un trecător oarecare şi s-ar putea să te trezeşti cu prietenii lui în cârcă, incident nu tocmai benefic până şi pentru un ucigaş versat ca Altair. Impresionează mulţimile şi acestea se vor da la o parte din calea ta şi vor forma un baraj viu în calea cruciaţilor supăraţi că le-ai ucis comandantul. Un cerşetor s-ar putea să ne tragă de mânecă în cel mai nepotrivit moment sau să pună o piedică matahalei care ne urmăreşte. Dărâmă standul unui negustor şi beneficiezi de întreaga atenţie a trecătorilor care, la rândul lor, vor atrage atenţia gărzilor… şi ştim cu toţii ce înseamnă asta. Mai mult, sidequest-urile specifice fiecărui oraş nu vor fi puse doar pentru a ne umfla ego-ul, ci vor avea un impact major asupra drumului pe care-l avem de urmat. Dacă vom ajuta o mână de călugări năpăstuiţi, aceştia ne vor ascunde de ochiul legii la nevoie. Dacă nu, probabil va trebui să ne pierdem urma pe un acoperiş. Ca urmare, factorul uman va juca un rol crucial în reuşita atentatelor.

Cu alte cuvinte, NPC-urile, mulţumită unui AI la care Ubisoft ne-a promis că se va lucra zi şi noapte, vor reacţiona cât mai uman cu putinţă. Fiecare NPC va avea propriile nevoi şi va acţiona în consecinţă. Un sătean însetat se va refugia în tavernă, un cetăţean obosit va căuta un loc umbros, iar un vorbăreţ va fugări disperat un interlocutor. Sună bine în teorie, dar practica (vezi Radiant AI) ne-a dovedit exact contrariul. Totuşi, până în 2007 mai e timp şi sper din tot sufletul ca Ubisoft să nu calce pe urmele celor de la Bethesda şi să arunce în noi cu promisiuni care nu pot fi onorate.

Mulţumită unui engine grafic extrem de performant şi permisiv, mediul înconjurător va putea fi folosit la maximum. Dacă „manipularea" mulţimilor a dat greş, talentele de alpinist ne vor fi puse la grea încercare. Din fericire pentru noi, clădirile de-abia aşteaptă să fie escaladate şi absolut fiecare protuberanţă a zidurilor va fi mai mult decât fericită să ne ajute să scăpăm de un urmăritor mult prea insistent. În concluzie, imensitatea şi complexitatea lumii în care Altair îşi face de cap cu cruciaţii ne va permite o libertate de mişcare cum rar ne-a fost dat să vedem într-un action până acum. Nu există o reţetă sigură a succesului, nu există un drum prestabilit, există doar dorinţele noastre. Totul este permis, nimic nu e bătut în cuie.


Cruciate, dormi în pace, ţara victimă te face

Fiecare NPC va avea propriile nevoi, iar acţiunile lui vor fi dictate de acestea.

Next-Gen's Creed

Pornind de la premisa că ceea ce am văzut în trailer este engine-ul jocului şi nu o serie de „măgării" prerenderizate, pot spune că Assassin's Creed va fi unul dintre cele mai arătoase jocuri ale anului 2007. Şi ar fi bine să fie aşa, căci pe frunte îi stă scris „Next-Gen". Animaţiile sunt ceva de vis şi presupun că o armată de coregrafi va continua să stea zi şi noapte pentru a dădăci animatorii. Observând graţia şi fluiditatea mişcărilor lui Altair şi naturaleţea de care dau dovadă NPC-urile, e greu să nu-ţi dai seama că în echipa de producţie s-au „strecurat" şi cei responsabili cu trilogia Prince of Persia.

Ca să rezum două pagini în câteva cuvinte, Ubisoft s-a înhămat la o muncă titanică. Nu-i uşor să „naşti" un asasin cu carisma lui Garret - şi care să fie privit nu ca o simplă unealtă a jucătorului ci ca o entitate bine definită - înzestrat cu agilitatea Prinţului şi la fel de eficient ca un anume chelios cu cravată roşie pe care-l ştim prea bine. Şi pentru că un asemenea personaj nu se poate arăta în toată splendoarea lui pe o scenă oarecare, Ţara Sfântă va trebui să fie cu adevărat Sfânta Ţară Virtuală, dacă înţelegeţi ce vreau să zic. Totuşi, chiar dacă Ubisoft îşi va onora doar jumătate din promisiuni, tot vom avea parte de un adevărat festin gameristic care nădăjduiesc că va schimba părerea multora despre console.

■ cioLAN



Sin Episodes: Emergence

Începe serialul

Imaginați-vă că vă îndrăgostiți de premisa unui anumit joc, dar pentru sequel sunteți nevoiți să așteptați trei ani. Cum ar fi dacă asta s-ar întâmpla peste fix șase luni? Ce ziceți, sună bine, nu?

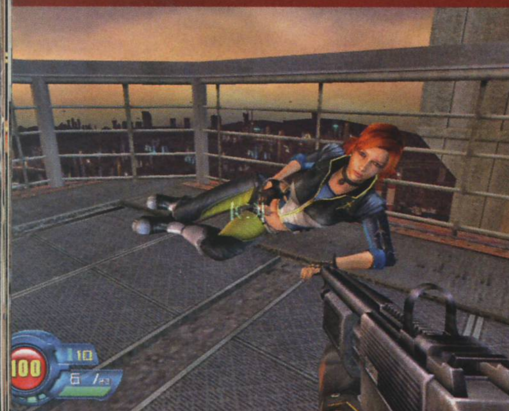
Episodul unu

Sin Episodes nu este cel care a propus această idee, dar, din câte știu eu, este primul joc important care aplică noua rețetă. Producătorii scot pe piață un joc scurt, de patru ore. Este mai ieftin decât oricare alt joc nou de pe piață așa că, ce naiba, o să pui mâna pe el. Dacă îți va plăcea, peste șase luni mai vine unul. Dacă nu, oamenii au șase luni la dispoziție să îmbunătățească conceptul. Și pentru că, uite, este primul din generația lui, evident că nu ne vom putea abține și vom arunca o privire peste Emergence, primul episod propus de băieții de la Ritual Entertainment.

Imaginați-vă că vă îndrăgostiți de premisa unui anumit joc, dar pentru sequel sunteți nevoiți să așteptați trei ani. Cum ar fi dacă asta s-ar întâmpla peste fix șase luni?

Acesta este clar viitorul. Și nu, nu mă refer la jocul de față, ci la ideea al cărei pionier este. Serializarea jocurilor este o inteligentă alternativă la costurile din ce în ce mai ridicate de producție ale unui joc AAA din ziua de azi. Adăugați la asta și flexibilitatea sistemului digital de distribuție Steam și aveți clar un câștigător. De exemplu, poate mai țineți minte polemica iscată acum ceva timp în legătură cu timpul de care ai nevoie să-l petreci într-un joc pentru a-l considera pe acesta cu adevărat interesant. Întrebarea era următoarea: ce preferi, să ai un joc de șase ore, scurt, dar pe care să-l guști din plin sau unul care să îți ofere 100 de ore de gameplay, dar care să-și piardă farmecul după primele zece? Un joc serializat, pregătit inteligent, poate evolua în bine de la un episod la altul.

Puținele detalii pe care le țin minte despre Sin-ul original (pentru că da, a existat așa ceva cam pe vremea când primul Half-Life de abia începuse să facă ravagii) se referă la o zveltă și foarte bine dotată individă împotriva căreia trebuia să lupți. Oarecum din fericire,



Te dor șalele sau asta e o cină romantică pe balcon?



Ei mulți și eu unul



Hai, că vă puteți înțelege...



Emergence a rămas ancorat în aceleaşi idei ce făceau ravagii printre puştii de acum mulţi ani de zile. Sânii sunt buni! Aşa că ne reîntâlnim cu voluptoasa Elexis Sinclaire şi planurile sale malefice.

Tu eşti colonelul John R. Blade, pâinea lui Dumnezeu şi, în momentul de faţă, ţinta unui experiment pe care Elexis tocmai l-a născocit. Te trezeşti pe masa de operaţii, cu ochii cât cepele la pieptul sănătos al inamicei tale numărul unu. Care inamică tocmai ţi-a injectat un ser cu „ceva" şi te priveşte cu interes alături de Viktor Radek, liderul Cartelului şi unul dintre aliaţii lui Elexis. Cei doi nu au timp să te admire prea mult pentru că uşa zboară cât colo şi intră în scenă Jessica Cannon, una dintre subordonatele tale, picată taman bine ca să te salveze. Alături de ea şi de JC Armack, cel mai bun hacker al tău, va trebui să faci pârtie printre inamici numa, numa vei reuşi să o iei de guler pe malefica domnişoară Elexis. Pe scurt, o poveste fără compromisuri, care seamănă exact cu scenariul unui film de categoria doi. Important este că producătorii nu au vrut mai mult. Simplu. De fapt mai tot jocul poartă amprenta clară a primilor ani de FPS-uri, când bărbaţii erau bărbaţi, femeile aveau ditamai decolteul, iar intriga unui joc putea fi redusă la o singură frază.

Doi şi nimic mai mult

Emergence rămâne fidel acestei idei, de reîntoarcere la lucrurile de bază, şi propune un gameplay cât se poate de simplu şi de direct. De exemplu, ai la dispoziţie doar trei arme (fiecare cu câte două moduri de tragere), plus un singur tip de grenade şi, ca ultimă soluţie, posibilitatea de a efectua atacuri melee. Inamicii sunt un pic mai diversificaţi, mergând de la soldaţii de bază, mercenarii cu ditamai armura şi arma pe ei, drone zburătoare, turele şi monştri modificaţi genetic. Jocul se termină undeva în patru, cinci ore aşa că nu vă aşteptaţi la o diversitate covârşitoare de locaţii prin care să vă plimbe. Nivelurile nu arată nemaipomenit, dar reuşesc trecerea de la spaţii închise la cele deschise într-un mod foarte natural. Cum am spus: totul este redus la strictul necesar. Armele, inamicii, nivelurile şi, în cele din urmă, gameplay-ul.

Dar trebuie totuşi să amintesc de faptul că cei de la Ritual au adăugat o serie de elemente interesante în Emergence. De exemplu, dificultatea jocului se modifică după cum te ţine pe tine muşchiul. Joci prost, îţi tremură mâna pe mouse şi ţi-o iei de la primul soldat? Jocul va deveni mai uşor. Eşti tata lor? Apăi şi ei vor încerca să fie taţii tăi. Toţi deodată. Problema mea a fost că, uite, mărşăluiam prin cinci inamici, mi se reducea sănătatea la jumătate şi mai apăreau cinci. Ajungeam cu sănătatea la un sfert, mai apăreau şapte. Îi omoram pe toţi, mai aveam 5 la sănătate şi ghici ce? Săreau vreo zece pe mine. Am avut astfel deseori impresia că jocul îţi toarnă inamici în cap până te mişti mai departe sau mori naibii. În plus, am simţit o discrepanţă majoră între dificultatea primei jumătăţi şi cea din ultima parte a jocului.

Luptele sunt, evident, cât se poate de simple şi directe, însă mi-a plăcut modul în care producătorii au aruncat din plin de-a lungul nivelurilor din joc o mulţime de obiecte ajutătoare. Nu medikit-uri sau muniţie, ci materiale explozive, în toate formele şi mărimile, numai bune pentru a prinde inamicul în capcană.



Buletinele la control!



Inteligenţi, oamenii de la Ritual au spus că măcar de data asta să îşi găsească şi o Elexis în carne, oase şi sâni. Şi nu le-a luat mult ca să fie convinşi că Bianca Beauchamp, un model destul de cunoscut, este exact ceea ce căutau. Pe doamna Beauchamp o puteţi admira în întregime pe site-ul dânsei: www.biancabeauchamp.com. Care, nu uitaţi, este interzis minorilor.

Până data viitoare...

Dacă e să ne luăm după regulile din televiziune, un serial care nu începe prea puternic nu are foarte multe şanse de supravieţuire. Din acest punct de vedere, viitorul lui Sin Episodes ar putea sta sub semnul întrebării. Emergence nu aduce nimic nou în domeniul FPS-urilor, ba poate chiar face un pas înapoi şi visează la zilele demult apuse ale gaming-ului. Însă are avantajul de a fi primul joc care încearcă aşa ceva, ceea ce ne face pe toţi un pic mai îngăduitori. Aştept aşadar şi episodul doi pentru a vedea cum evoluează un joc episodic. Plus că o luptă, fie ea şi simplă, nu este niciodată de lepădat.

■ Mitza

Gen FPS **Producător** Ritual Entertainment **Distribuitor** Steam **Procesor** PIV 1 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** minimum 64 MB **ON-LINE** www.sinepisodes.com

Grafică	7
Sunet	8
Gameplay	6
Multiplayer	–
Storyline	5
Impresie	6

6,4


A fost şi el un om

Să mai speriem o dată Vestul

Desperados 2: Cooper's Revenge aparține unui gen care după un debut fulminant, inexplicabil s-a stins încet. Lucru pe care sincer nu pot să mi-l explic dacă stau și mă gândesc la plăcerea de a juca primul Desperados sau un Commandos, mai puțin Strike



Să vă explicăm, noi doream un credit ipotecar

Force. Este evident că anunțul nemților de la Spellbound de a ne oferi o continuare care să nu plece pe tărâmul altor genuri m-a făcut peste măsură de fericit. Mai mult decât atât, finalul din Desperados 2: Cooper's Revenge poate fi interpretat ca o nouă promisiune. Mai multe detalii însă veți afla singuri.

Primul șase

Povestea jocului are ca element central un mare caz de corupție din Vestul Sălbatic, cu multe ițe care așteaptă să fie descurcate. Cu pași mărunți, Cooper, ajutat de gașca lui, ajunge să-l prindă pe omul din umbră, care mai era responsabil și de moartea fratelui său, Ross, așa, ca toată treaba să devină personală. Singura problemă vine de la numărul un pic prea mare de răsturnări de situație, al căror rol este acela de a crea o punte între misiuni. Puteau să vină și producătorii cu ceva mai original și care să nu facă din gașca lui Cooper o adunătură de naivi, care își tot caută dreptatea pe unde nu trebuie. Ca și în primul Desperados, personajele cu care vom juca sunt adăugate cauzei lui Cooper pe parcurs, iar pe unele dintre ele, Sam și Sanchez, trebuie să le scoatem mai întâi din încurcătură. Singurul din cei șase care ne va scuti de o misiune de salvare este Doc McCoy, ursuzul doctor specializat și în meseria de sniper. Față de primul Desperados, în scenă intră și Hawkeye, șeful tribului White Wolfs, de a cărui soartă va trebui să ne ocupăm la un moment dat. Drept recompensă, aceștia ne vor ajuta spre finalul jocului, pentru că prin intermediul lui Hawkeye îi putem controla și îi putem trimite să atace anumiți inamici. Cele șase personaje au în comun doar abilitatea de a năuci un adversar, fie că o fac printr-un pumn în figură, o geantă în cap sau, precum voiosul Sanchez, prin două palme aplicate simultan peste urechi. Diferențe între ei avem de la viteza de deplasare și abilitatea de a se deplasa cât mai silențios până la specializări sau armamentul din dotare. La arme silențioase intră cuțitul lui Cooper, arcul și tomahawk-ul lui Hawkeye și uneori chiar și derringer-ul lui Kate sau pușca cu lunetă folosită de doctorul echipei. Sanchez are la el butelcuțe de tequilla, un shotgun și o capcană pentru urși, iar Sam devine foarte util când avem nevoie de diferite feluri de exploziv, foarte eficiente când avem densitate mare de inamici pe o anumită arie și bineînțeles „este permis" să facem zgomot. Totuși, măsura în care ajungem să ne folosim de serviciile lor diferă, chiar dacă fiecare se bucură de cel puțin o misiune a cărei reușită depinde de abilitățile sale. Foarte utilă este opțiunea Quick Action, care ne permite să sincronizăm acțiunile personajelor. Mai exact, după ce stabilim sarcinile fiecăruia, maxim cinci pe cap de desperado, aceștia vor executa ordinele singuri, rapid și eficient. Pentru această opțiune producătorii ne-au pregătit câteva situații „dedicate" de care altfel nu am fi putut trece. Obiectivele din Desperados 2 sunt specifice acestui gen de RTT și majoritatea presupun să te deplasezi printr-o zonă înțesată de inamici în anumite condiții care diferă de la o misiune la alta. Fără să fii văzut de nimeni, să omori pe nimeni, să moară cei aflați sub protecția ta ș.a., însă pe tot parcursul jocului nu pot muri civilii sau unul din cei șase eroi. În joc ne vom perinda prin orașe prăfuite de nisipul deșertului, forturi bine străjuite, un canion înțesat de indieni (sau nu) sau tabere ascunse prin păduri. Toate locațiile sunt pline de detalii care dau credibilitate și realism jocului dacă ne raportăm la locul și data în care are loc acțiunea.

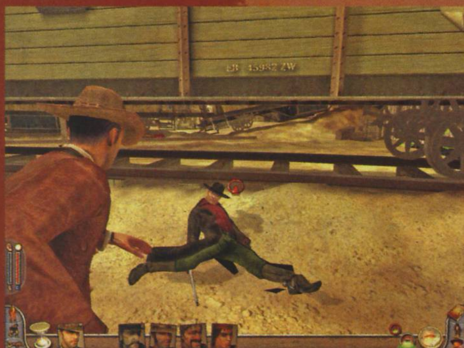
AIAIAI

Băieții răi din Cooper's Revenge nu se pot lăuda cu prea multă inteligență, singurul lor atu fiind superioritatea numerică. Metodele prin care aceștia pot fi atrași într-o capcană



Ce-ți e și cu bărbații ăștia!

DESPERADOS 2
COOPER'S REVENGE


Break dance-ul în Vestul Sălbatic


Bătaia pe Kate este mare!



sunt numeroase şi rareori reuşesc să te surprindă şi să te pună în dificultate. De asemenea, lipseşte cu desăvârşire orice urmă de tactică (uneori şi logică) în acţiunile lor, iar timpul în care îndeplinim o misiune este direct proporţional cu numărul lor şi condiţiile în care trebuie să ducem treaba la bun sfârşit. Una este când trebuie să ne croim drum printr-un canion, indiferent de metodă, şi alta când Hawkeye trebuie să se strecoare printr-un oraş, fără ca absolut nimeni să-l observe. Nici dispariţia unor camarazi din post nu pare să le atragă în vreun fel atenţia, unele situaţii devenind chiar hilare. Cel mai bun exemplu ar fi un pluton redus la un singur om, lăsat şi fără comandant, care nu dă nimănui de bănuit, ba mai mult, cel rămas continuă să-şi execute comenzile pe care probabil le are încă în cap din cauza ecoului. Dacă mai folosim şi perspectiva 3rd person, adversarul chiar nu mai are nici o şansă. În topul metodelor prin care AI-ul poate fi scos din joc se află domnişoara Kate O'Hara, ale cărei farmece dau gata orice inamic. Atraşi de aceasta, inamicii trec la somn după un picior plasat unde doare mai tare. În misiunile în care Kate trebuie să se descurce de una singură, este important ca aceştia să nu-i vadă pe cei păcăliţi înaintea lor, moment în care se trezesc din aburii iubirii şi înlocuiesc vorbele dulci cu arma din dotare şi urlete isterice. Uneori este bine să atragem mai mulţi Casanova deodată şi să-i lăsăm să-şi dispute „teritoriul" între ei, după care să-i mulţumim învingătorului prin metoda prezentată mai sus. În acest fel facem economie de timp şi, mai important, de spaţiu de cazare pentru nesăbuiţii amorezi. În cazul în care Kate este asistată, totul este mult mai simplu mai ales dacă e vorba de Cooper, Sanchez sau Hawkeye, cei trei care pot căra şi ascunde victimele. Trebuie spus că jocul ne permite să alegem între două grade de dificultate. Pe pistolero însă jocul rămâne fără farmec şi finalul misiunilor nu ne mai aduce nici o fărâmă de satisfacţie. Muniţia de care oricum nu ducem lipsă este şi mai numeroasă, iar cei răniţi se vindecă în timp fără a mai apela la Doc sau Hawkeye.

De ce?

Marea diferenţă faţă de primul Desperados vine de la posibilitatea de a schimba perspectiva izometrică cu una 3rd care se poate dovedi foarte folositoare în multe cazuri. Totuşi, în acest fel jocul îşi pierde sensul, iar noi ne trezim transferaţi dintr-o frumuseţe de RTT într-un shooter 3rd person de mâna a doua. Sincer, în locul producătorilor, aş fi folosit timpul dedicat acestei opţiuni pentru a veni cu un AI care să ne toace nervii ceva mai mult. Momentan, partea cea mai grea din Cooper's Revenge este găsirea piesei din domino care să ducă la prăbuşirea celorlalte. Mici neplăceri la acest joc sunt provocate de optimizarea slăbuţă care duce la timpii mari de încărcare şi momente în care jocul sacadează, pe un sistem care a reuşit să satisfacă toate plăcerile Oblivion-ului. Partea de sunet îşi primeşte şi ea un reproş pentru numărul mici de replici şi puţinele melodii din fundal, care te mai şi avertizează când lucrurile sunt pe cale să ia o întorsătură nefericită. La grafică stăm bine, de la modelarea personajelor, până la locaţii şi partea de animaţie, producătorii reuşind să ne ofere un Vest Sălbatic plăcut ochiului şi în care e mai mare plăcerea să pui mâna pe băieţii răi.

Desperados 2: Cooper's Revenge este un joc care merită luat în considerare nu doar de cei mai nostalgici dintre noi. Cu menţiunea legată de perspectiva 3rd care din fericire este opţională pe tot parcursul jocului şi de AI-ul pe care l-am fi dorit ceva mai „aprig", avem de-a face cu o continuare reuşită în ciuda faptului că multe lucruri nu au fost schimbate de cei de la Spellbound. Este poate un exemplu bun că uneori lucrurile sunt bune aşa cum sunt.

■ **Rzarectha**

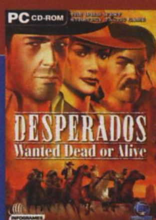
Gen RTT **Producător** Spellbound **Distribuitor** Atari **Ofertant:** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 **Procesor** PIV 1,9 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** minimum 128 MB **ON-LINE** www.desperados2.com

Grafică	8
Sunet	7
Gameplay	8
Multiplayer	–
Storyline	8
Impresie	9

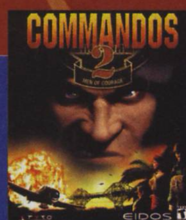
8


Cooper încadrat la furt de cabaline!

ALTERNATIVĂ



DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE



COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN



COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE



Care pierde dă țuica/ tequila!



O mai comit și portarii

2006 FIFA World Cup

Preview la realitate

Un campionat mondial de fotbal este într-adevăr un eveniment special, nu doar datorită spectacolului din teren și ambițiilor mari, ci și pentru că o lună la fiecare patru ani, planeta noastră este supusă sportului rege. Însă nimeni nu se bucură mai mult de un campionat mondial decât băieții de la EA, cu siguranță fani ai acestui sport, care s-au plictisit de „drumuri spre mondiale", europene sau Liga Campionilor, incomparabil mai puțin percutante pe piață decât un FIFA World Cup.

De-ale EA-ului

2006 FIFA World Cup ne aduce toate echipele calificate la Mondialul din Germania, cu loturile și, în mare, formulele de joc care să reflecte situația reală a acestor echipe. Bineînțeles că scandalul de la Juventus sau accidentările unor jucători nu puteau fi prevăzute, așa că mici diferențe există. Grupele sunt și ele pregătite conform tragerii la sorți, așa că tot ce mai ai de făcut este să-ți alegi o echipă și să începi campania de câștigare a râvnitului trofeu. Dacă însă nu ești mulțumit de deznodământul calificărilor și dorești ca echipe precum Nigeria, Camerun sau... România să se prezinte pe tabloul de start, ai și această șansă pentru că „drumul spre Campionatul Mondial" poate fi refăcut. Un alt mod de joc propus de EA este „Global Challenge", unde poți schimba soarta unor meciuri celebre din istoria fotbalului. Acestea pornesc de la o situație dată, scor și minut, iar tu ai de îndeplinit un obiectiv principal și câteva secundare. Fiecare continent se prezintă cu câteva partide de acest gen, iar la Europa găsim și dureroasul sfert de finală dintre România și Suedia. Singurul inconvenient al acestui mod este datorat folosirii loturilor din ziua de azi. Pe lista modurilor de joc se mai află „play now", unde poți folosi bonusurile cumpărate (invisible wall chiar merită încercat) și „the lounge" unde ne așteaptă o mulțime de posibilități pentru a organiza un turneu. Aici apar chiar opțiuni de a sabota pe diferite planuri echipa adversă. Dintr-un simulator sportiv nu puteau lipsi nici surprizele ce așteaptă să fie deblocate, finalul partidelor prezentându-ne puncte bonus, aduse atât de target-uri, cât și de fișa statistică a meciului. Ne putem cumpăra echipamente clasice, ghete, mingi sau putem debloca ultimul nivel de dificultate și viteze noi de joc.

Modificări de regulament

Până acum recunoaștem rețeta preferată a celor de la EA: varietate la modurile de joc și multe bonusuri care să mențină cât mai mult interesul, iar noi să avem sentimentul că am făcut o investiție inspirată. Însă, ca întotdeauna, ajungem și la gameplay, un capitol deseori problematic. Aici comparația cu FIFA 06 nu poate fi ignorată, pentru că toată lumea se întreabă dacă avem de-a face cu același joc mascat de alte meniuri, opțiuni sau melodii POPulare americane. Diferențe sunt față de FIFA 2006, însă nu toate au un plus în față. Dacă am scăpat de unele bug-uri grosolane, unele mai micuțe și mai puțin deranjante le-au luat locul. În acest sens, pot spune că marcajul terenului nu a primit decât un rol orientativ, pentru că mingile scăpate ușor în afara terenului nu se sancționează cu aut, corner sau repunere din șase metri. Totul a culminat cu o frumusețe de cursă, cam 40-50 metri, când mingea a fost tot timpul ieșită din teren, iar jocul a continuat normal. Reproșuri la adresa arbitrajului avem și la unele faulturi clare care rămân nesancționate. Acestea pot fi incluse totuși în găselnița EA, avem arbitraj uman. Tare faza! Pe de altă parte, sunt bine-venite momentele în care este lăsat avantaj câteva secunde, iar în cazul în care nu profităm de situație, arbitrul întoarce jocul la locul infracțiunii. Pentru că am ajuns și la fazele fixe, putem bifa o schimbare în modul de executare al loviturilor libere. În 2006 FIFA World Cup priceperea celui desemnat să execute are o pondere mai mare în rezultatul final, singura sarcină care ne revine nouă este să stabilim direcția și puterea șutului. Nu mai există efect

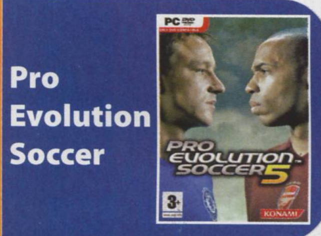


Fostul tunar Vieira la lucru

și țintă pe cadrul porții, nu mai avem putere și precizie. Este mai simplu într-adevăr, dar aș fi preferat să controlez mai multe aspecte în aceste situații. Și cornerele sunt caracterizate prin simplitate, opțiunile noastre fiind zona și puterea centrării. Loviturile de la 11 metri au și ele o față nouă. Acum putem plimba portarul pe linia porții și ne putem scălâmbăi la jucătorul advers pentru a pune presiune pe el, iar cei care bat loviturile trebuie să oprească o bară de energie cât mai aproape de o liniuță mobilă. Cu cât este mai aproape, preferabil chiar să o atingă, cu atât șansele de a înscrie sunt mai mari chiar dacă portarul a ghicit colțul. Avem în continuare posibilitatea de a modifica unele aspecte tactice în timpul meciurilor. Pentru momentele în care avem posesia, opțiunile sunt joc pe flancuri, contraatac, asalt asupra careului advers sau superioritate numerică, iar pentru defensivă jocul la ofsaid, presing sau apărare în zonă și în linie. În ciuda unor momente în care jucătorii te ignoră și pasează complet aiurea (foarteee enervant) sau pur și simplu cad în admirație și privesc nepăsători mingea sau adversarul care trece pe lângă ei, în ediția specială a FIFA avem parte de un joc cursiv și faze frumoase. Din păcate, jocul devine repetitiv după o perioadă, aceleași trasee, scheme și goluri, iar unora cu siguranță li se va face dor de libertatea de exprimare din PES. AI-ul este departe de nivelul unui adversar redutabil, chiar și pe World Class. Nu reușește să verticalizeze, își pierde timpul și mingea cu o mulțime de piruete fără sens, îi lipsește viteza în joc, iar apărarea lui se deschide ușor. Speranța noastră pleacă astfel spre multiplayer, unde ne așteaptă însă o surpriză neplăcută, pe numele ei lag. Acesta apare atât în LAN, cât și pe Direct IP, iar pentru opțiunea online trebuie să stai destul de bine cu conexiunea la net. Cea mai bună variantă de multiplayer devine așadar folosirea mai multor controlere, de preferat gamepad-uri, pe același PC.

ALTERNATIVĂ

Pro Evolution Soccer





Beckham ratează din nou...



... iar Cassilias nu se supără

De data aceasta avem aceeași pălărie

Deși 2006 FIFA World Cup pune preț pe atmosfera din jurul unui Campionat Mondial, toată treaba devine obositoare după un timp și te cam saturi de explozia de culoare din zgomotoasele tribune. Grafica a făcut un pas micuț înainte, aproape insesizabil. Totuși, uitându-mă la fețele jucătorilor, am observat că cei de la EA presimt o epidemie de vărsat de vânt pentru această vară. Nici gazonul nu arată prea bine, însă aici avem și câteva excepții. Per total și de la distanță însă, jocul se prezintă plăcut ochiului, lucru pe care sunetul nu-l face pentru ureche în special din cauza unui comentariu deseori în urma acțiunii. Partea la care jocului nu i se poate reproșa nimic este modul în care este prezentat. De la meniuri până la informațiile referitoare la țările participante (știați că Germania are cele mai multe site-uri pe cap de locuitor?), totul are un aer proaspăt și pot spune că aduce o contribuție mai mare decât zarva de pe stadioane.



Henturile nu se acordă

Revine FIFA?

Cu bune și rele, 2006 FIFA World Cup este cel mai bun joc „secundar" pe care EA l-a scos până acum, mai mult decât atât, este și o alegere mai bună decât FIFA 06. Se pare că presiunea PES-ului începe să se facă simțită pe culoarele EA-ului și poate că noi vom începe să culegem roadele unei concurențe sănătoase. Această ediție ne dă speranțe că seria se poate întoarce pe drumul cel bun și chiar dacă sunt multe lucruri de schimbat în inima jocului, de această dată consemnăm un salt în față.

■ **Rzarectha**

- **Titlu** 2006 FIFA World Cup ▸ **Gen** Simulator de fotbal
- **Producător** EA Canada ▸ **Distribuitor** EA Sports
- **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- **Procesor** PIII 1,3 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM
- **Accelerare 3D** minimum 32 MB
- **ON-LINE** www.easports2006fifaworldcup.com

Grafică	8
Sunet	7
Gameplay	8
Multiplayer	8
Storyline	–
Impresie	8




Lumina din Paradise este mai „artistică" decât cea din Syberia


În gura haremului

Cineva umblă cu leopardul vopsit


Benoit Sokal este un nume în genul adventure. După ce a atras serios atenția asupra sa cu un joc devenit clasic, „Amerzone", apărut în 1996, Sokal s-a consacrat în 2002 cu Syberia. Încheiată cu o a doua parte în 2004, seria Syberia este una din cele mai frumoase creații din genul adventure point-and-click, impunându-se prin combinația originală de umor, artă grafică și muzică. Syberia a însemnat personaje foarte vii, angrenate într-o poveste alambicată și stranie ce se desfășura pe un spațiu geografic foarte larg. Iar acest spațiu nu era întru-totul corespunzător geografiei reale, era mai degrabă o extensie imaginară a acesteia, un loc în care inventivitatea aproape copilărească a lui Sokal se putea manifesta nestingherită.

De ce vorbesc atât de mult despre Syberia? Pentru că am dat-o free în LEVEL acum ceva vreme și vreau să fac reclamă mascată revistei noastre... Glumesc. Seria Syberia este un vârf al genului care se impune ca termen de comparație în aprecierea oricărui alt produs similar. Iar asta cu atât mai mult cu cât autorul jocului aflat aici în review este același. „Paradise" este cea mai recentă creație a lui Benoit Sokal.

Spațiotemporal

Lui Sokal îi plac locațiile exotice. În Paradise veți intra în pielea unei tinere femei, care și-a pierdut memoria într-un accident și se trezește zilele astea, în mijlocul Africii, în țara Maurania, orașul Madargane, în haremul unui prinț. Bun, e clar că numele sunt provenite din denumiri reale la care s-a umblat la o literă, două. Apoi, este vizibilă obsesia lui Sokal pentru amplasarea acțiunii în prezent – în Syberia era chiar haios, lucrurile se întâmplau cam în perioada de timp în care jucai...

Evident, este conturată imaginea unei monarhii bananiere, în care rebelii măcelăritori democratici vor să-l răstoarne pe regele măcelăros despotic. Este aici o combinație de intrigă politică și reportaj de pe Euronews, realizată fără o implicare prea mare, la o manieră oarecum impersonală. Da, se întâmplă lucruri nasoale, africanii se omoară unii pe alții, dar chestia asta nu stoarce nici o lacrimă nimănui și nici nu eșuează într-o filosofie a fatalismului oriental. Practic, contextul politico-militar-umanitar este doar un desen șters, de fundal, și o premiză periculos de fragilă pentru un tablou care ar trebui să suporte tușele pe care le presupunem tari ale unui artist precum Sokal.

Ideea centrală a jocului este aceea că femeia cu pricina, să-i zicem Ann Smith ca să nu dăm cu spoiler-ul în voi, trebuie să parcurgă țara în lung, cu un leopard negru după dânsa, într-un voiaj de descoperire de sine, în care va afla cine este ea și ce caută cu leopardul pe acolo, animal pe care l-a primit la începutul jocului cu mențiunea expresă că trebuie să-l ducă în locul nașterii felinei, și că o să vadă ea pe parcurs ce, cum și de ce.

Ghicitoare-ncurcătoare

Tot acest drum parcurs cu fiara neagră alături de tine este blocat de diverse piedici, peste care vei trece rezolvând puzzle-uri. O fi bine, o fi rău? - cele mai multe dintre acestea sunt puzzle-uri de translocare, de trecere mai departe dintr-o locație în alta, aspect sub care Paradise seamănă cu Dreamfall.

În Syberia, puzzle-urile nu erau dificile și nici foarte multe, dar restul era atât de frumos încât te bucurai că nu te încurcă prea tare probele de inteligență ale jocului. Mă așteptam ca același lucru să se întâmple și în Paradise. M-am înșelat, dar nu pentru că puz-

PARADISE

zle-urile ar fi, vezi Doamne, foarte grele, ci pentru că sunt legate prost.

Adică, activarea anumitor elemente cheie din joc depinde de evenimente cu care acestea nu au legătură – spre exemplu, nu vine seara la un moment dat decât dacă te duci să vorbeşti cu un anumit personaj, iar asta fără nici o logică. Astfel de înlănţuiri complet inconsistente logic între elemente de joc şi evenimente nu sunt puţine în Paradise şi deranjează puternic, scoţându-te din atmosfera care se creează pe alocuri. Inconsistenţa legăturilor dintre elemente şi evenimente devine şi mai evidentă atunci când parcurgi un nivel în alt mod decât pare să fie gândit de producător – unele dialoguri nu se mai declanşează şi tăcerea personajelor cheie te lasă fără nici o idee despre ce ar urma în joc.

Anumite puzzle-uri sunt îngreunate artificial de faptul că nu poţi să-ţi dai seama ce apare în desenul jocului. O pată pe tavanul unei mine poate fi orice, dar dacă personajul tace şi nu spune „It is a bat" atunci când dai un clic pe ea, nici că-ţi poţi da seama că este vorba de un liliac. Alteori, descoperirea zonelor de pe ecran în care se află elementele



Întâlnirea cu cel mai bun voice acting din joc

Este aici o combinaţie de intrigă politică şi reportaj de pe Euronews, realizată fără o implicare prea mare, la o manieră oarecum impersonală


O epavă


Ce vă spuneam despre lumină?

semnificative pentru un puzzle este dificilă pentru că forma cursorului se modifică lent, pe alocuri chiar fiind prezente bug-uri flagrante, în care cursorul ia forma pentru acţiune sau dialog în locul celei pentru deplasare şi viceversa. Asta când nu se întâmplă să nu ia nici o formă. Funcţionarea cursorului este defectuoasă şi asta este îngrozitor într-un point-and-click.

Altă problemă a puzzle-urilor din Paradise este lipsa de logică a unora din ele, dar şi simplitatea excesivă, pe alocuri – chiar mă întreb de ce se mai pun încuietori cu cifru în jocuri, atunci când întotdeauna un deştept se trezeşte să noteze cifrul undeva la vedere, în imediata apropiere a uşii cu pricina?

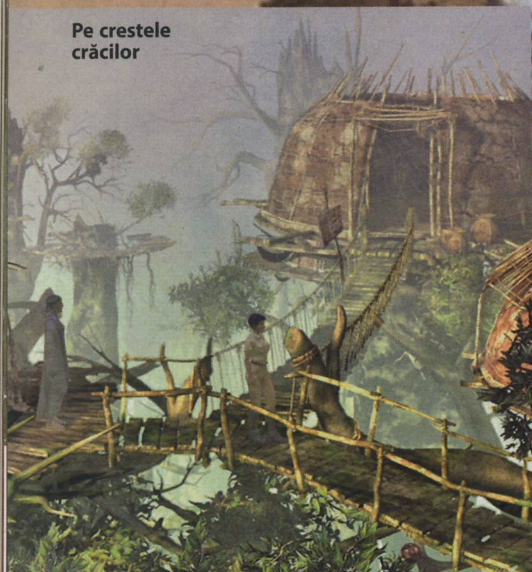
Cu excepţia câtorva situaţii în care merită să faci uz de creier şi de umor, puzzle-urile din Paradise sunt ori banale, ori inconsistente, ori ilogice (uneori merge să încerci soluţiile la întâmplare, se poate să meargă mai uşor decât gândind). Iar dacă puzzle nu prea e, atunci jocul trebuie să compenseze din plin prin altceva.

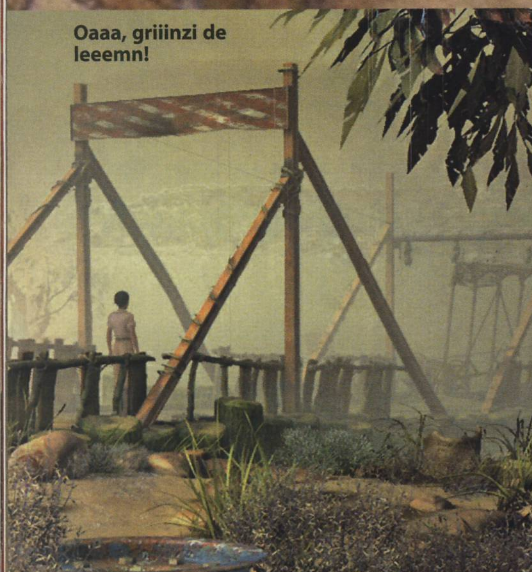
Înăuntru-i leopardul

Pornind de la reţeta Sokal care a asigurat succesul seriei Syberia, mă gândesc că acel ceva care ar putea să mă facă să trec cu vederea slăbiciunile puzzle-urilor din Paradise ar fi personajele. Din păcate, personajele, începând cu cel principal, sunt şterse. Dialogurile, care sunt uşor de folosit pentru a da viaţă unui personaj, sunt lipsite de suflu, asta ca să nu spun de umor. Ceea ce era spumos şi plin de viaţă în Syberia – conversaţiile dintre personaje – acum este flasc, tern şi de-a dreptul banal.

Bine, dar, poate, istoria personajelor este una aparte, capabilă să le confere acestora consistenţă şi credibilitate – Syberia era un exemplu de muncă de giuvaiergiu în conturarea fină a istoriilor personale ale personajelor din joc. Din păcate, istoria acestora, ce poate fi descoperită din cărţi sau din relatări indirecte, este cât se poate de săracă în Paradise. Cărţi în joc sunt... una singură, iar relatările indirecte sunt atât de puţine, inconsistente, impersonale şi pline de locuri comune încât personajele sunt lipsite de substanţă. În Paradise, Benoit Sokal nu reuşeşte să construiască un personaj, darmite mai multe. Iar voice acting-ul din Paradise este o extrem de palidă umbră a fenomenalei interpretări a vocilor din Syberia. Cred că am găsit în Paradise un singur personaj care să se remarce la acest capitol.

Dar, există în Paradise un element care ar fi putut umple de viaţă şi trăire întreg jocul. Este vorba despre relaţia dintre Ann Smith şi leopard. Din nefericire, personajul leopard este prea puţin folosit. Cu toate acestea, sunt vreo două momente în joc în care ţi se oferă controlul asupra leopardului. Acest lucru este, însă, complet inutil, nu poţi decât să plimbi aiurea leopardul, fără a îndeplini nici o altă acţiune decât speriatul porumbeilor. Efectiv, rămâi cu impresia că în proiectul iniţial al jocului leopardul avea un rol important şi


Pe crestele crăcilor


Oaaa, griiinzi de leeemn!

activ, eventual chiar în puzzle-uri, dar ceva a făcut ca producătorii să lase baltă această idee, păstrând două schițe incomplete din nivelurile în care te puteai juca cu leopardul.

Este aici aproape clară intenția inițială a creatorului jocului de a realiza o legătură strânsă, enigmatică, cu iz supranatural, între eroina feminină și leopard. Această legătură ar fi dinamizat jocul, ar fi suflat viață în personaje și ar fi antrenat sentimental pe jucător, exact cum s-a întâmplat în Syberia cu relația dintre Kate Walker și automatonul Oscar. Încă o dată spun „din păcate", Sokal a eșuat lamentabil în construcția relației dintre Ann Smith și leopard, reușind doar să sape o groapă, fără a turna măcar betonul pentru o fundație. Leopardul negru este o reușită ca grafică și animație și atât. Iar evoluția povestirii către final demonstrează felul artificial în care acest companion felin a fost introdus în joc.

Până la urmă, „personajele" cele mai reușite sunt animalele bizare ce apar în acest paradis african imaginar. Un fel de pești care înoată în nisip, struțocămile bipede (pe bune, parcă Sokal l-a citit pe Cantemir), animale care vânează broaște izbindu-le cu pumnul din nas, creaturi de acest fel înviorează jocurile lui Sokal și le conferă un aer de originalitate. În Paradise, însă, câteva animăluțe bizare nu sunt suficiente pentru a compensa lipsurile majore ale jocului.

Afară-i vopsit gardul

Ceea ce nu i se poate reproșa lui Sokal este calitatea graficii. Fără discuție, Sokal este unul dintre cei mai inspirați desenatori ai genului adventure, iar vraja artei sale vizuale se manifestă și în Paradise. Am fost chiar plăcut impresionat de felul în care producătorul accentuează lumina în câteva locații, la aceasta contribuind și apa foarte bine realizată.

Și în Paradise avem parte de alternative mai puțin obișnuite la obiecte cunoscute, aceasta fiind o caracteristică a creațiilor lui Sokal. O baie cu aburi, un bac, un vas cu zbaturi, un furnal sunt câteva din „făcăturile" reușite ale creatorului universului din Paradise, fiind tot atâtea ocazii pentru acesta de a-și desfășura talentul ca desenator plin de imaginație.

Ce bine ar fi fost dacă toate acestea ar fi fost sprijinite și de o coloană sonoră mai inspirată. Nu pot să nu amintesc din nou de Syberia, unde tema muzicală de titlu făcea cât jumătate de joc, fiind foarte inspirat folosită pentru a accentua dramatismul în anumite momente. După terminarea Paradise, un om cu memoria mea muzicală prodigioasă nu își poate aminti nici o temă muzicală din acest joc. Pur și simplu, muzica este ternă, lipsită de vână lirică și de inspirație tematică – o banalitate. Or, lipsa de substanță a coloanei sonore, împreună cu absența în joc a dramei umane și a trăirilor puternice (de care este responsabilă în mare măsură absența relației Ann Smith – leopard) scade catastrofal din forța de expresie a jocului.

Iar asta îmi aduce minte de un subiect interesant de controversă - raportul dintre The Longest Journey și Syberia. Pot spune că mie

Fără discuție, Sokal este unul din cei mai inspirați desenatori ai genului adventure, iar vraja artei sale vizuale se manifestă și în Paradise

Jos

Plimbare inutilă cu leopardul prin mină

mi-a plăcut mai mult Syberia, dar trebuie să recunosc faptul că TLJ stătea exponențial mai bine la puzzle-uri și la complexitatea poveștii. Syberia avea mai mult sentiment și era mai original în felul în care-și construia personajele, printr-o juxtapunere originală de dramă și umor. A, Syberia era și semnificativ mai bine desenat ca TLJ.

Totuși, ceea ce nu m-aș fi așteptat de la o creație a unor nordici, iată că s-a întâmplat. Aproape că-mi vine să cred că Ragnar Tornquist s-a uitat cu atenție de profesionist la Sokal și și-a făcut temele cu tenacitatea unuia care construiește Saab-uri. Dreamfall este muuult mai plin de trăire și sentiment (până la nivel lacrimogen) decât Paradise, sub acest aspect călcând viguros pe urmele unui Syberia. Din păcate, face asta și în ce privește subțirimea puzzle-urilor, dar să o las baltă aici că mănânc deja din pâinea lui Mitza...

Căderea din Paradise

După ce că este aproape incapabil să creeze o atmosferă cât de cât acaparantă, Paradise te și lovește cu bug-uri când ți-e lumea mai dragă și dă să se înfiripe fiorul liric în tine. Un astfel de bug penal se manifestă atunci când tu părăsești o scenă pe jos, iar în filmulețul care urmează imediat ești înfățișat plecând călare!??!... Alt bug absolut stupid este acela că, atunci când vrei să dai un obiect unui alt personaj, fără ca acest lucru să fie necesar, Ann Smith zice ceva de genul „This will not help him". Întotdeauna zice „him", indiferent de sexul personajului – iar când acesta este o femeie, treaba este chiar deranjantă. Îmi vine greu să cred că această greșeală era imposibil de reparat.

Un bug nu foarte rar în Paradise este cel de dialog. Uneori dialogurile se pot relua ca și cum nu ar fi avut loc sau rămân opțiuni în dialog care ar fi trebuit să dispară. Cel mai crâncen de haios exemplu în acest sens este dialogul cu un personaj care nu te-a mai văzut din copilărie. Prima lui replică este că „oaaaa, nu ai murit, ce mișto!". Închei convorbirea cu omul respectiv, după care ieși din dialog. Reintri imediat în dialog cu el și individul începe cu aceeași replică, de genul „oaaaa, nu ai murit, ce mișto!". Vorba bizonicului de Spania: in-cre-di-bil. La Sokal așa ceva este de neiertat.

Toate bug-urile, toate nepotrivirile, banalitățile, lipsa de substanță și idee manifestate în acest joc fac din Paradise o nereușită flagrantă, atât sub aspectul atmosferei, al trăirilor, poate chiar al sentimentului, cât și al povestirii, personajelor și puzzle-urilor. Finalul întoarce cumva roata zbaterilor lui Sokal de a face un joc adevărat din Paradise – senzația că ar putea exista o continuare interesantă revitalizează jocul exact la sfârșit. Pe undeva, Dreamfall și Paradise seamănă aici: faptul că amândouă sunt făcute de cineva cu o reputație excepțională, dublat de senzația cu care te lasă că ar putea avea o continuare nebulos formidabilă în viitor, le mai salvează de la a fi niște eșecuri lamentabile.

Vreau să înțelegeți că nu am judecat Paradise numai din perspectiva Syberiei anterioare. Dar, pe undeva, este evident că Sokal a încercat să folosească o rețetă asemănătoare celei care a asigurat succesul seriei Syberia. Nu a reușit, din păcate nu a reușit nici să facă altceva decât o fantomă a Syberiei. Senzația cu care am rămas este că doi ani nu i-au ajuns pentru producția celui mai recent adventure al său, Paradise pare făcut în extremă grabă, un fușerai.

Iar acum, colac peste toată această pupăză, la câteva zile după ce l-am terminat, încă tot nu reușesc să mă dumiresc: de ce naiba jocul ăsta se numește Paradise?

■ **Marius Ghinea**



Zbaterea finală

▸ **Gen** Adventure ▸ **Producător** White Birds ▸ **Distribuitor** Ubisoft ▸ **Ofertant** Ubisoft Romania Tel. 021-569.06.00 ▸ **Procesor** PIV 1,5 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB ▸ **ON-LINE** www.paradise-game-us.com

Grafică	10
Sunet	7
Gameplay	6
Multiplayer	–
Storyline	6
Impresie	6

7

Nu există hartă care să nu ofere adăposturi ideale pentru lunetişti, pe care neamţul abia aşteaptă să-i snopească în bătaie cu lopata

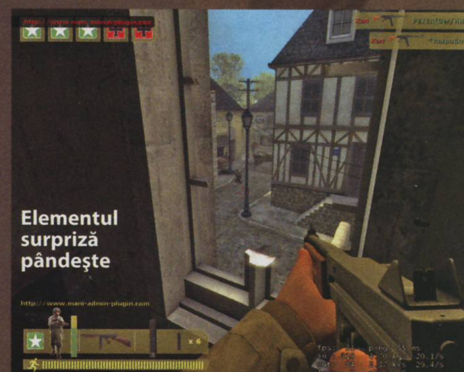
Day of Defeat Source

Mod-ul a murit. Trăiască jocul!

La început a fost mod-ul, iar pentru o vreme ne-a fost bine. Pământul a continuat să muştească de sângele aliaţilor şi al naziştilor, încleştaţi într-un brutal şi nesfârşit dans al morţii. Ca nazişti, ne-a făcut dintotdeauna plăcere să le tăiem aliaţilor avântul, iar ca aliaţi, ne place să-i prindem pe nazişti la înghesuială. Day of Defeat, bătrânul mod pentru Half-Life, le-a îndeplinit nostalgicilor de pretutindeni dorinţa de a respira aerul celui de-al Doilea Război Mondial din ambele perspective, reţeta á la Call of Duty în variantă multiplayer asigurându-i un succes fulgerător. A urmat apoi Half-Life 2, titlul care ne-a făcut cunoştinţă cu engine-ul grafic Source şi cu tehnologia High Dynamic Range, iar oamenii de la Valve au mirosit că-i de bine. Inevitabil, Day of Defeat s-a întors printre noi, pentru a profita de pe urma tehnologiilor implementate în noul engine şi a succesului pe care l-a cunoscut sub formă de mod, chiar dacă o face într-un ambalaj cât se poate de comercial.

A-nceput de ieri să cadă câte un glonţ... Şi n-a mai stat

Regulile din Day of Defeat: Source sunt cât se poate de simple. Jocul pune faţă în faţă două echipe distincte, trupele Statelor Unite şi ale Wehrmacht-ului, ambele alergând de colo-colo cu acelaşi obiectiv înfipt adânc în creier: controlul total al unei hărţi, care poate fi dobândit numai după capturarea a cinci puncte strategice marcate cu stegulete. Capturarea unui steag poate fi, însă, dificilă, dacă în preajma lui răsar unul sau mai mulţi adversari care pândesc acelaşi lucru. Gloanţele n-au simţul umorului, iar faptul că unii dintre ei rânjesc în faţa morţii e ceva de speriat. Imediat după îngroparea concurenţei, mult-râvnitul steag va căpăta culoarea (respectiv emblema) echipei care a pus mâna pe el. Pare simplu la prima vedere, însă practica le va vântura ameţiţilor coasa prin faţa ochilor. Obiectivele cucerite nu numai că trebuie apărate, însă pentru a captura unele steaguri este necesară prezenţa, preţ de câteva secunde, a cel puţin doi coechipieri în preajma unuia dintre ele. Dacă echipele sunt egale ca valoare, goana de la un steag la altul


Elementul surpriză pândeşte


Să-ncingem harta, coane!



Un client nemulţumit că-i mişună chestii prin ciorbă


Încă una, Gogule!


Aşteptarea care ne doare


HDR cât vezi cu ochii...

se poate întinde cu uşurinţă peste o jumătate de oră.

Înainte de toate, însă, jocul ne pune să alegem din partea cui vrem să aruncăm cu gloanţe şi clasa care ni se potriveşte cel mai bine - puşcaş, infanterist, infanterist cu muşchi, lunetist, mitralior sau rachetist. Eu unul am preferat când puşca cu lunetă, care loveşte din umbră exact acolo unde nu te mai doare după ce-ai încasat medicamentul, când mitraliera grea, a cărei ploaie de gloanţe aruncată cu precizie de la adăpostul firelor de iarbă mi-a trimis întotdeauna adversarul la groapă. Pentru „plimbăreţi", Thompson-ul din braţele americanului dornic de afirmare sau echivalentul german al jucăriei poate fi alegerea ideală, în condiţiile în care orice armă din DOD: Source este incredibil de puternică. În acelaşi timp, fiecare dintre ele are un recul şi mai puternic. Mare mi-a fost surpriza când am întâlnit spinarea unui american, pe care n-am reuşit să-l nimeresc de la doi metri distanţă! Mitraliera grea m-a dat pur şi simplu pe spate în lipsa unui punct de sprijin, oferindu-i adversarului şansa să mă execute dintr-un singur foc. Foarte tare... Dar să nu vă speriaţi de bombe, deoarece între toate armele există atât de necesarul balans, ce nu-i va permite niciodată unei echipe să dobândească, în mod artificial, supremaţia asupra celeilalte. Cheia succesului constă în buna coordonare dintre membrii echipei. Nu contează cât de multe steaguri a „mânjit" un individ cu mâna, ci cât de mult timp pot fi ele ţinute sub control. Într-un joc ideal, o parte dintre jucători vor proteja întotdeauna baza şi obiectivele cucerite, în vreme ce restul coechipierilor se vor da de ceasul morţii pentru a captura steagurile rămase. Un alt aspect pozitiv îl reprezintă apoi hărţile, suficient de mari pentru a oferi rute alternative, printre ruine ce miros a ambuscadă şi prin tufe. Nu există hartă care să nu ofere adăposturi ideale pentru lunetişti sau mitraliori, pe care neamţul abia aşteaptă să-i snopească în bătaie cu lopata dacă reuşeşte să-i ia prin surprindere. Numărul de hărţi este, însă, cam mic (peste cele patru hărţi se va aşeza în curând praful), iar producătorii riscă să piardă o bună parte dintre jucătorii care aşteaptă cu nerăbdare conţinut nou.

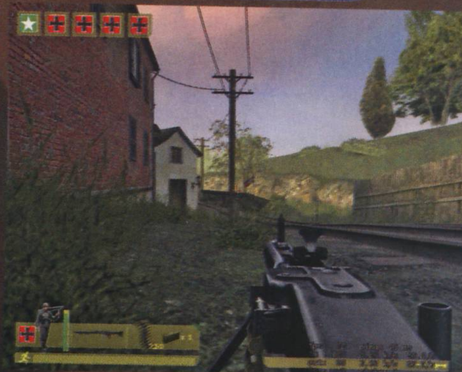
Pe lângă armele principale, jucătorului i se pune la dispoziţie şi un pistol, după care unele clase pot doar să tânjească, şi o pereche de grenade (una cu fragmentaţie, iar alta „cu fumuri"). Dacă te ţin izmenele, poţi să ridici grenadele aruncate în direcţia ta şi să le arunci în direcţia expeditorului. La cât de rapid trebuie să fii, mai am de aşteptat până să încerc eu însumi figura. Prefer să-mi ţin adversarul în pumni...



ALTERNATIVĂ

CALL OF DUTY 2

Un joc pe care nu trebuie să-l rataţi, indiferent că o faceţi pentru aerul de autenticitate ce-l înconjoară sau pentru distractivul şi alertul său mod multiplayer.


Wehrmacht-ul te vede!



Şi-au dorit mai mult victoria

Schimbarea care ne place

Ajutat de engine-ul Source, DOD: Source a suferit îmbunătăţiri radicale pe partea vizuală. Dacă aţi jucat Half-Life 2 şi aţi rămas cu gurile căscate, vă anunţ că DOD: Source arată şi se simte chiar mai bine, fiind unul dintre primele jocuri ce folosesc din plin iluminarea HDR. Engine-ul fizic joacă, de asemenea, un rol extrem de important - piesele de mobilier pot fi deplasate pentru a bloca accesul într-o încăpere, iar dacă o grenadă explodează la mică distanţă de jucător, pierderea vederii şi a echilibrului îl vor expune imediat pe nefericit focului inamic. Mai mult, grenadele fumigene au darul de a reduce drastic vizibilitatea, dezorientând ţintele ambulante. Sunetul nu se lasă nici el mai prejos. Fiecare armă sună extrem de autentic, iar comentariile amuzante ale Wehrmacht-ului condimentează cu un strop de umor atmosfera tensionată şi reduc sentimentul de panică ce te poate cuprinde, de multe ori, într-unul din cele mai distractive jocuri multiplayer ale anului. Am zis.

■ KiMO

Gen FPS **Producător** Valve Software **Distribuitor** Steam **Procesor** PIV 1,2 GHz **Memorie** 256 MB RAM **Accelerare 3D** minimum 64 MB **ON-LINE** www.dayofdefeatmod.com

Grafică	9
Sunet	10
Gameplay	9
Multiplayer	9
Storyline	–
Impresie	9

9,2

LEVEL

TU FACI

TU FACI

De ce?

■ Pentru că micii producători de jocuri din România nu au nici o şansă într-o ţară în care, deşi talentul abundă, fondurile sunt practic inexistente.

■ Pentru că avem încredere în potenţialul încă nerealizat al fiecăruia dintre voi.

■ Pentru că vrem să ajutăm la crearea unei industrii de jocuri adevărate în România.

Cine?

■ Oricine se poate înscrie în această competiţie. Tot ce vă trebuie este o echipă de încredere, talent şi dăruire pentru a putea duce un proiect la capăt.

Cum?

■ Este simplu. Aveţi la dispoziţie nouă luni de zile, până în septembrie 2006, pentru a prezenta, în cadrul unei festivităţi dedicate, o versiune jucabilă a proiectului vostru.

Întoarcerea fiului risipitor cu numărul cinci


Ce faci, Diavole?

Cred că mi-a luat deja prea mult să mă gândesc oare cum poți scrie și analiza a cincea implementare a unui joc atât de complex și în același timp evita pe cât posibil repetițiile, comparațiile la nesfârșit și așa mai departe. De aceea, m-am gândit că poate ar fi mult mai util să ofer unele informații generale asupra acestui subiect și să merg mai departe pe o structură organizată, semi-tabelară, din care veți afla de la un expert single și multiplayer, pe nume Alexandru Păltânea, exact cum stau lucrurile. Sincer, deși sunt un fan înrăit al seriei, suficient de mult încât să fi apreciat la adevărata sa valoare chiar și un Heroes IV, mă îndoiesc că mi-aș fi amintit anumite aspecte din Heroes I spre exemplu. Probabil că am depășit deja bariera celor 150 de jocuri jucate, ceea ce înseamnă că unele lucruri tind a fi uitate.


Doi dragoni dublați în apărare de niște copaci nervoși

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

De la 3DO la Nival

Odată cu falimentul 3DO, am fost sigur că noi nu vom mai avea parte vreodată de vreun titlu din această impresionantă serie ce cuprinde universul Might and Magic. Însă odată cu acțiunea fericită a lui Ubisoft de a achiziționa drepturile pentru întregul univers, am început din nou să sper la o reîntoarcere la origini, la clasicul Heroes, care mi-a nenorocit tinerețile. Mai mult decât atât, când am auzit că producătorii celebrului Etherlords, Nival Interactive, vor fi cei care se vor ocupa de realizarea lui, am știut că ceva prost nu are cum să iasă. Și se pare că am avut dreptate. Mă întreb dacă după doi ani de zile, lumea mai știe cum se joacă Heroes III sau dacă mai bântuie cineva Cafe-urile pentru câte un hot-seat nebunesc. Cert este, că din punctul de vedere al poveștii și situării spațiale, respectiv temporale a jocului, nu prea am găsit similarități cu lumea Might and Magic. Acest lucru mă dezamăgește un pic, deoarece rupe oarecum seria ca storyline. Se pare că a fost ales un setting nou, cu rase și obiceiuri noi. Este vorba despre o lume care are ca focus motivul clișeu al Dragonului, fiecare dintre cele șase facțiuni asociindu-se cu câte un Dragon. Dacă între Heroes III și Heroes IV mai exista o legătură, chiar dacă amplasarea era nouă și acolo, aici nu ni se explică nimic. Pur și simplu s-a schimbat lumea. În ceea ce privește story-ul principal, cel din campanii și scenarii, dacă faci abstracție de cutscene-urile acelea atât de prost realizate și cu un voice acting în unele cazuri complet aiurea, se dovedește a fi chiar interesant și merită urmărit. Producătorii și-au asumat un risc cu această abordare nouă, însă rezultatele pot fi pozitive în condițiile în care Might and Magic: Dark Mesiah va fi situat în același univers. Sper că odată cu lansarea acestuia vom afla mai multe amănunte despre această lume.

Clar și concis

În continuare, Alex a structurat cu exactitate în ce puncte acest joc a fost schimbat. Se poate observa o oarecare întoarcere la origini a acestui Heroes V, care împrumută elemente din Heroes II, Heroes III și chiar are unele lucruri inspirate din Etherlords, ca de exemplu interfața de luptă. În comparație cu Heroes IV, aș putea spune că este o evoluție. Față de Heroes III avem o ușoară „arcadizare", pentru că e clar că Nival a dorit să facă jocul accesibil unei pături mai largi a gamerilor, care sunt deja atrași mai mult decât înainte de această serie. Profesioniștii s-ar putea să rămână dezamăgiți, însă părerea mea este că următoarele patch-uri vor aduce ceea ce au nevoie și aceștia.

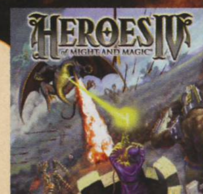




	Heroes of Might and Magic	Heroes of Might and Magic II
Castele	Knight Warlock Sorceress Barbarian	Knight Warlock Sorceress Barbarian Wizard Necromancer
Skill-uri	Nu există skill-uri la eroi. Toți eroii din joc au numai atributele clasice: attack, defense, spell power și knowledge.	Apare conceptul de skill secundar. Deși skill-urile secundare sunt reduse ca număr - 14 în total - variantele de dezvoltare și importanța eroului sunt îmbunătățite. De asemenea, skill-urile secundare sunt accesibile în baza unui calcul probabilistic care ține cont de castelul din care eroul face parte. Anumite skill-uri sunt complet inaccesibile în funcție de castel - de ex. „Necromancy-ul" este accesibil numai necromancer-ului și în foarte mică măsură warlock-ului.
Magie	Magia are un rol foarte important datorită artefactelor puține și modalităților restrânse de a o contracara. Într-o bătălie un erou poate da atâtea magii câte puncte are la knowledge.	Magia este importantă în această versiune, fiind substanțial diversificată. Damage-ul produs de magie este semnificativ și poate face diferența într-o luptă echilibrată. Se introduc conceptul de cost al unei vrăji și noțiunea de „spell point". Modalitățile de contracarare a magiei sunt relative, iar damage-ul este semnificativ, mai ales în raport cu numărul de trupe disponibile.
Artefacte	Artefactele sunt puține, iar efectul lor nu este decisiv. Se îmbunătățesc atributele eroului, moralul, norocul, viteza de deplasare pe hartă și banii produși pe tură. Există conceptul de „ultimate artifacts", artefacte care cresc cu +12 unul din atributele eroului.	Rolul artefactelor este mult crescut față de prima versiune, „ultimate artifacts" fiind cu adevărat decisive. Apar artefacte care conferă imunități la anumite tipuri de magie. Dezvoltarea unui erou se bazează încă pe ideea de „echilibrare" și nu de „specializare", iar efectele și tipurile de artefacte sunt în bună măsură gândite în această idee.
Creaturi	Creaturile sunt dezechilibrate, ceea ce în condițiile unor eroi limitați și lipsei de artefacte limitează enorm jocul în multiplayer. Castelul de warlock este în mod exagerat superior, iar Black Dragon-ii sunt aproape de invincibilitate. Nici celelalte castele nu sunt echilibrate, castelul de Knight fiind detașat cea mai proastă opțiune.	Apare conceptul de „upgrade" al unei trupe, care este extrem de util. Creaturile sunt în continuare dezechilibrate pentru Knight mai ales. Se remarcă însă apariția mai multor opțiuni viabile: castelul de Wizard în competiție strânsă cu cel de Warlock. Anumite creaturi vin cu abilități personale, dar încă nu se remarcă multe trupe ca fiind folositoare în anumite circumstanțe în afară - bineînțeles - de numărul excesiv în care pot lua parte la o luptă.
Economie	Foarte interesantă la vremea apariției; nu se remarcă dificultăți financiare. Populația crește dezechilibrat în raport cu valoarea trupelor.	Economia în această versiune este extrem de bine gândită. S-a încercat punerea economiei la același nivel cu creaturile - lucru reușit parțial - în ideea în care diferențele de cost între anumite trupe de același nivel este enormă. (de ex. un titan este de cinci ori mai scump ca un paladin). În această idee banii sunt o problemă și trebuie gestionați atent mai ales în partea de început a jocului. Foarte interesantă la vremea apariției; nu se remarcă dificultăți financiare. Populația crește dezechilibrat în raport cu valoarea trupelor.
AI	AI-ul este rudimentar, se caută avantajarea acestuia prin poziție inițială favorabilă. Datorită variantelor limitate de joc, cantitatea și calitatea trupelor sunt decisive, ceea ce ușurează munca AI-ului.	AI-ul este satisfăcător, dificultatea campaniilor fiind respectabilă. Soluția generală rămâne acumularea trupelor pe un singur erou - spre deosebire, AI-ul își distribuie trupele relativ echilibrat la toți eroii - ceea ce în timp conferă un avantaj decisiv. În timpul luptei se remarcă tendința liniară a AI-ului de a ataca arcașii indiferent de situație.

	Heroes of Might and Magic III	Heroes of Might and Magic IV
Castele	Conflux Castle Dungeon Rampart Stronghold Tower Necropolis Fortress Inferno	Life Chaos Nature Might Order Death
Skill-uri	Jocul cunoaşte o explozie în skill-uri secundare atât ca număr, cât şi ca importanţă. De asemenea, apare noţiunea de „specialitate" a unui erou cu o importanţă decisivă în dezvoltarea de lungă durată. Varietatea skill-urilor şi a specialităţilor eroului conduce la o echilibrare excelentă a jocului. Eroul are rolul primordial în deciderea unui joc, iar skill-urile - şi mai ales specialitatea acestuia - fac diferenţa între victorie şi înfrângere. Importanţa atributelor este de asemenea crescută mai ales în cazul celor de „attack" şi „defense".	Skill-urile sunt organizate în categorii şi fiecare skill are mai multe niveluri. Pentru a creşte un skill dintr-o categorie sunt necesare anumite skill-uri la anumite niveluri din aceeaşi categorie. Posibilităţile de dezvoltare ale eroului sunt limitate, el trebuind să fie canalizat încă de la început pe unul, maximum două categorii de skill-uri. Valoarea eroului este vizibil redusă faţă de Heroes III mai ales datorită faptului că bonusurile din skill-urile eroului sunt active atâta timp cât eroul este în viaţă în timpul luptei. Eroul nu este doar prezent, ci participă activ la luptă pe câmpul de bătaie.
Magie	Magia are un rol scăzut faţă de variantele precedente, mai ales în modul de joc multiplayer. Posibilităţile de contracarare a acesteia sunt multiple. Totuşi, este extrem de importantă magia de tip „adventure" care permite teleportarea eroului pe hartă, la propriile castele sau zborul peste obstacole.	Magia este organizată în clase conform cu tipurile de castele existente. Pentru a folosi o magie, eroul trebuie să aibă skill-ul clasei de magie din care aceasta face parte. Diferenţierea între eroii de atac şi casteri este definitivă. Magia are un rol destul de important în desfăşurarea luptei, putând face diferenţa între două armate echilibrate.
Artefacte	Rolul artefactelor este decisiv atât în dezvoltarea atributelor eroului, cât şi în cele de tip „adventure". S-a reuşit o diversificare deosebită a artefactelor şi inducerea unui grad de importanţă fiecărei categorii de artefacte. Practic, nu există o configuraţie 100% câştigătoare, multe configuraţii de artefacte fiind foarte bine echilibrate ca efect general pe parcursul unui joc.	În Heroes IV artefactele au un rol decisiv, numărul artefactelor care cresc damage-ul şi defense-ul trupelor de la 20% la 50% este foarte ridicat şi întâlnit pe majoritatea hărţilor. Nu apar concepte noi şi în afară de artefactele mai sus amintite nu se remarcă nici o clasă de artefacte. De asemenea, numărul acestora nu este crescut faţă de varianta precedentă a jocului.
Creaturi	În ideea în care eroul este cel care decide soarta unui joc, creaturile sunt plasate pe locul secund ca importanţă. Saltul faţă de versiunea predecentă este realizarea unei echilibrări a tuturor celor opt castele şi introducerea unui grad de diversificare. Chiar dacă anumite castele - cum ar fi fortress-ul - nu au trupe remarcabile de ultimele niveluri, ele compensează prin trupe de nivel mediu extrem de bune.	Creaturile sunt reduse ca număr. În total, există numai patru niveluri de trupe - fiecare nivel are două tipuri de creaturi, însă numai un tip poate fi construit. Echilibrarea este reuşită, un mare accent fiind pus pe rata de creştere a trupelor. Valoarea este crescută de trăsăturile distincte ale fiecărei creaturi indiferent de nivelul acesteia. Jocul este în general echilibrat în toate aspectele, strategia câştigătoare fiind cea în care nu se pune accent pe erou, pe magie sau pe trupe, ci pe folosirea tuturor acestor aspecte combinate. Ca inovaţie, apare posibilitatea deplasării trupelor pe hartă fără prezenţa unui erou.
Economie	Economia în Heroes III este net inferioară faţă de Heroes II, neexistând practic probleme financiare. Producătorii au sacrificat partea economică pentru a pune în valoare diversitatea armatelor şi a pune accent pe erou. Ca noutate, numărul clădirilor din toate castelele a fost crescut şi în plus fiecare castel beneficiază de clădiri speciale accesibile numai rasei respective.	Economia se încadrează bine în joc, având rolul său deloc neglijabil. Resursele şi aurul din joc sunt relativ limitate, ceea ce conduce la creşterea în importanţă a minelor de pe hartă. Construcţiile din castel sunt puţine, iar importanţa tactică a zidurilor cetăţii în caz de asediu este neglijabilă. Inovaţia este prezentă în cazul „caravanelor", care permite transportarea automată a trupelor de la orice sursă de trupe la castelul în cauză.
AI	Din păcate, AI-ul nu poate ţine pasul cu diversitatea jocului. Dificultatea jocului este neglijabilă, iar diferenţa între niveluri de dificultate este nesemnificativă. În plus, AI-ul nu face faţă atacurilor rapide - încercând să nu piardă teren în dezvoltarea eroilor, de cele mai multe ori aceştia sunt departe de propriile castele, care rămân neapărate mai ales în partea de început a jocului. În afară de asta, AI-ul poate fi uşor păcălit în timpul luptei datorită faptului că trupele sale atacă în general cea mai apropiată trupă inamică dacă nu poate ajunge la arcaşi.	AI-ul este bun, campaniile sunt suficient de dificile - mai ales cele din ultimul patch. Gărzile mobile pot produce surprize neplăcute, fiind o inovaţie interesantă care limitează explorarea hărţii fără armată. Privit în ansamblu, AI-ul este satisfăcător şi reprezintă un bun oponent, fiind totuşi ajutat de ideea în care a fost dezvoltat jocul: dezvoltarea echilibrată a eroului, a trupelor şi a economiei. În timpul luptei, AI-ul se comportă moderat, remarcându-se faptul că foloseşte extrem de rar opţiunea „wait" şi rar magii de atac. Nu se remarcă alte inovaţii aşteptate în domeniu, practic stilul de joc al calculatorului fiind asemănător celui din primele versiuni.





Heroes of Might and Magic V

Heaven
Dungeon
Sylvian
Inferno
Academy
Necropolis



Skill-urile sunt gândite asemănător cu versiunea precedentă, tot pe categorii - structură arborescentă. Diferența este iarăși majoră între eroii de luptă și magicieni. Skill-urile sunt totuși mult diminuate ca efect față de Heroes III și se păstrează trendul din versiunea precedentă. Specialitățile eroilor sunt destul de variate și la prima vedere casterii sunt avantajați. Se remarcă skill-uri noi, cum ar fi posibilitatea creării de artefacte sau „Enlightenment", care permite creșterea tuturor atributelor în funcție de nivelul skill-ului. Inovația în domeniu este adusă de atribuirea celor mai importante skill-uri castelului din care eroul face parte. Dacă până acum diferențierea între rase era mai voalată, acum skill-urile cele mai importante sunt atribuite clasei eroului și castelului din care face parte în mod exclusiv.

Magia are în Heroes V un rol decisiv. Dacă în ultimele două versiuni rolul magiei era mai mult sau mai puțin important, aici magia este plasată ca punct central. Se revine la magiile de bază din Heroes III la categoria „Adventure Spells", reintroducându-se „Dimension Door"-ul gândit ca magie de level 4 și „Town Portal" ca magie de level 5. Deși se încearcă diminuarea acestor vrăji - teleportarea instantanee pe hartă costă multe „movement points", iar la teleportarea la castel nu se poate alege castelul destinație - acestea rămân extrem de importante. Se remarcă magiile de tip „summoning" care sunt în mod evident exagerate. Numărul magiilor este micșorat față de versiunile precedente.

Inovația deosebită în Heroes V este posibilitatea de a plasa artefacte și creaturilor, artefacte create de erou. Deși acestea sunt încă relativ minore ca efect și necesită un erou dezvoltat exclusiv pe skill-urile de „Artificer" inovația este bine-venită. Artefactele de erou se remarcă prin tendința de specializare a eroului, efectul semnificativ obținându-se printr-o configurație specializată pe anumite aspecte. Și rolul artefactelor este oarecum diminuat față de Heroes III și se caută un efect temperat al acestora, similar situației din Heroes II. Numărul artefactelor este relativ scăzut, cel puțin în primul release al jocului.

Creaturile sunt bine echilibrate, toate castelele beneficiază în medie de trupe asemănătoare. Diferența între trupele de niveluri succesive este diminuată - atât ca „hit points", cât și ca atribute. Se revine la formula din Heroes III cu multe trupe (câte șapte pentru fiecare rasă) și câte un upgrade extrem de util pentru fiecare. Se pune accentul nu atât pe HP sau atribute, cât pe specialitatea fiecărei trupe. Datorită acestui aspect, eroul dezvoltat pe bonusuri de luptă pentru întreaga armată pare să aibă un efect diminuat pe parcursul unei lupte. Inovația este apariția inițiativei la trupe, combinată cu moralul acesteia, care conduce la ordinea în care trupele mută într-o luptă.

Economia este echilibrată pe partea resurselor - nu financiare, fiind reintrodus „Capitolul" - se simte mai ales importanța atât a resurselor primare - lemn și piatră - cât și a resurselor principale. Marketplace-ul nu este atât de convenabil ca în Heroes IV, iar resursele sunt greu de strâns, mai ales în partea de început a jocului. Rata de creștere a trupelor este bine echilibrată în medie cu valoarea acestora, inițiativă, damage-ul, atributele și costul acestora. Castelele care au o rată de creștere mai scăzută sau produc trupe mai slabe în medie -cum ar fi Sylvan-ul - compensează prin puterea magiilor aferente castelului respectiv.

AI-ul este bine lucrat, chiar solicitant pe parcursul campaniilor nu datorită avantajelor de pornire, cât datorită folosirii foarte bine de către calculator a particularităților hărții. Se remarcă atenția care s-a dat optimizării mutărilor calculatorului în afara luptei și deciziilor interesante pe care acesta le adoptă - veți sesiza felul în care calculatorul presează cu eroi castelul fără a intra în raza de acțiune a eroilor inamici. AI-ul nu mai atacă cetăți în situația în care rezultatul luptei este discutabil, preferând să ocupe minele - tendința remarcată și la Heroes IV - dar nu mai părăsește zona de conflict ca în versiunile precedente. În timpul luptei nu se remarcă nimic deosebit, AI-ul încercând să își câștige avantajul înainte de confruntarea propriu-zisă.



De ce vrăjitorii au totul suspendat?

Ce lipsește de mai sus

În primul rând, probabil cu toții ați observat numărul mult prea mic de scenarii și hărți de multiplayer. În plus, nu există decât cele de Free For All și nici una de tip Cooperative. Personal, văd asta ca un mare minus la lansare, mai ales că oamenii au tendința naturală de a juca acest joc în multiplayer încă din prima zi. Peste asta, realease-ul final nu are inclus editorul de hărți sau măcar un generator de hărți random. La fel, suntem forțați să ne mulțumim cu ceea ce avem. Producătorii ne tot spun că în curând va veni un patch care va include atât editorul, cât și câteva hărți noi, însă asta nu mă împiedică să mă opun tendinței actuale de a lansa un joc în vreo trei episoade, similar cu Oblivion. Un alt lucru pe care l-aș fi dorit este să am opțiunea de a juca pe Direct IP Connection și nu neapărat prin Ubi.com. Însă e clar o metodă de a evita pe cât posibil pirateria. Din nefericire pentru ei, este complet ineficientă deoarece s-a inventat Hamachi, care oferă această posibilitate. Partea bună este că a mai apărut un nou mod de joc, Duel Mode, prin care vă puteți întâlni direct în Arenă, singura problemă fiind reprezentată de faptul că nu vă puteți configura eroii și armatele așa cum doriți. Practic, este o limitare fără motiv a unor posibilități tactice care ar fi putut face din acest mod unul dintre cele mai jucate. Dar cine știe, poate vreun patch va schimba și acest lucru. Și uite așa ajungem la mult controversatul engine grafic, care mie îmi place la nebunie. Este suficient de detaliat, texturile sunt suficient de definite, deși un pic prea colorate, controlul camerei este aproape total, este optimizat și practic nu prea am ce să-i reproșez. Eventual, faptul că în perspectivă sacadează chiar și pe cele mai tari plăci video de pe piață. Însă oricum nimeni nu joacă cu camera la firul ierbii, eventual face o poză și cam asta e tot. Plus că orașele sunt realizate cu mână de artist, estetica lor fiind de necontestat. Rămânând în domeniul tehnic, coloana sonoră este relativ bună, ușor repetitivă, dar nederanjantă, însă trebuie să recunoaștem că muzica din versiunile precedente era ceva mai bine aleasă. Per ansamblu, avem un Heroes care se apropie de un „Foarte Bun", dar valoarea sa exactă o vom afla în câteva luni. Așa a fost cu toate.

■ **Alexandru Păltânea, Locke**


Proști, da' mulți!

Gen TBS ▸ **Producător** Nival Interactive ▸ **Distribuitor** Ubisoft ▸ **Ofertant** Ubisoft Romania, Tel. 021.569.06.00 ▸ **Procesor** PIV 1,4 GHZ ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.mightandmagic.com

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	9
Multiplayer	7
Storyline	8
Impresie	9

8,1

Guild Wars Factions

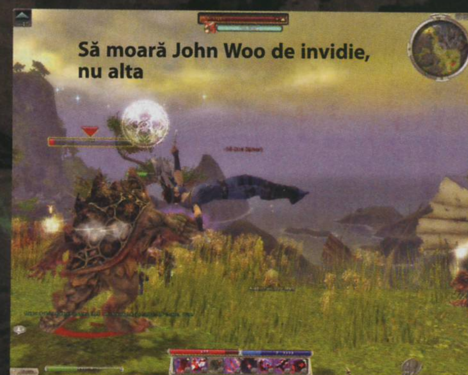
N-am fost şi nici nu cred că voi fi vreodată un fan al MMORPG-urilor. Dar mi-a plăcut Guild Wars, un titlu care mi-a intrat pe loc sub piele şi din ale cărui mreje am reuşit cu greu să scap. N-aş numi-o dependenţă, iar de scăpat, după cum veţi vedea, n-am scăpat. Campania originală s-a vândut nemaipomenit de bine şi continuă să atragă, mulţumită unei abordări unice şi ingenioase a genului, dar şi datorită sistemului avantajos de plată, distribuitorul renunţând să mai ceară obişnuitul tribut lunar (vezi World of Warcraft) imediat după achiziţionarea jocului. Guild Wars: Prophecies s-a distanţat de MMORPG-ul clasic, oferind, din punct de vedere al gameplay-ului, un ingenios sistem de joc ce răsplăteşte plănuirea cu atenţie a fiecărei acţiuni. Cu un asemenea potenţial şi resurse la îndemână nu-i de mirare că NCSoft şi ArenaNet au promis lansarea a două capitole noi în decursul acestui an. Surprinzător însă, Guild Wars: Factions, primul dintre ele, nu este un expansion în adevăratul sens al cuvântului, deoarece noua campanie nu depinde de cea originală, viitoarele capitole promiţând să respecte cu sfinţenie regula.


Fetelor, azi ne bronzăm!

Undeva, la sud de Tyria

O nouă lume

Al doilea capitol din saga Guild Wars ne propune schimbarea decorului, mutând acţiunea din Tyra pe un nou continent: Cantha - un tărâm cu influenţe orientale, învăluit în mister şi măcinat de ura dintre două facţiuni războinice, kurzikii şi luxonii, mereu pe picior de război. Jucătorii vor avea de ales căreia dintre facţiuni i se vor alătura, creându-se un sistem în care victoriile în care luptele dintre ghilde vor determina supremaţia uneia dintre naţiuni asupra celeilalte. Povestea orbitează, de fapt, în jurul lui Shiro Tagachi, marea vedetă a noului capitol, un bodyguard executat în urmă cu 200 de ani pentru uciderea împăratului. Fire răzbunătoare, Shiro aruncă, prin moartea sa, un blestem teribil asupra continentului, transformând o parte a mării în jad şi pietrificând pădurile. Cantha n-a scăpat, însă, de spiritul criminalului, care acum îi bântuie provinciile în căutarea răzbunării, însoţit de bestiile sale mutante. Misiunea eroului abia sosit în Cantha este, aşadar, aceea de a-l opri pe descreierat înainte să facă vreo tâmpenie.


Să moară John Woo de invidie, nu alta

... victoriile în luptele dintre ghilde vor determina supremaţia uneia dintre naţiuni asupra celeilalte


La „trei" sărim pe zarzavaturi

Factions ne face cunoștință, mai presus de toate, cu două profesii noi: Ritualist și Assassin, foarte diferite una de cealaltă ca stil de joc. Assassin-ul este o fire ofensivă, cu atacuri succesive fulgerătoare și foarte rapid în mișcări, în vreme ce Ritualist-ul se bazează pe puterile sale ezoterice, chemând spiritele în ajutorul său și al aliaților, atunci când situația o cere. Pe lângă noile profesii, armuri, item-uri și bestii ce-și așteaptă sfârșitul, producătorii au adăugat, însă, o mulțime de elemente noi, care aduc un plus de savoare experienței de joc, chiar dacă sunt mici prin conținut. NPC-urile incluse de jucător în party se descurcă mult mai bine în luptă, iar punctele de facțiune Balthasar, obținute în Tyra de-a lungul duelurilor player vs. player, pot fi unite cu punctele obținute de partea luxonilor sau a kurzikilor, manevra oferind accesul imediat la item-uri și skill-uri unice. De asemenea, pe partea de PvP au fost adăugate două Guild Hall-uri noi, fiecare dintre ele delectându-și amatorii cu provocări tactice deosebite în luptele dintre ghilde.

Bunătățurile de care se bucură posesorii ambelor jocuri sunt chiar mai multe. În cazul combinării celor două conturi într-unul singur, de exemplu, jucătorului i se oferă două slot-uri noi pentru personajele create de el, pe lângă cele patru disponibile cu fiecare campanie în parte. Ștergerea unuia dintre personajele de nivel 20 (maxim în Guild Wars), crescut cu sudoarea frunții de-a lungul primei campanii, nu va fi, astfel, deloc necesară. Mai mult, eroul de nivel 20 din Tyra poate fi transferat în Cantha, lucru perfect valabil și în cazul celui din noua campanie, jucătorii având astfel ocazia să alerge în voie după tot felul de armuri și obiecte exclusive fiecărui titlu. Ca o paranteză, avansarea în nivel este mult mai rapidă în Factions, oferindu-i eroului de nivel 20 transferat din Tyra accesul imediat la cât mai multe quest-uri. Dacă în Prophecies trebuia să cutreieri mai mult de jumătate din hartă îndeplinind tot felul de quest-uri, ei bine, în noua campanie câteva ore sunt suficiente pentru atingerea nivelului maxim.

ALTERNATIVĂ

WORLD OF WARCRAFT

Un MMORPG pentru toate vârstele și rasele, pe care maniacii genului îl vor îndrăgi. Cam scump, totuși...

PvP la superlativ

În Guild Wars: Factions se pune și mai mult accentul pe modul de joc player vs. player, datorită numărului mare de organizații alcătuite din jucători care nu fac altceva decât să se lupte într-un cadru organizat. Unele ghilde sunt formate din adevărați profesioniști ai arenelor, care știu că supremația poate fi câștigată numai printr-o bună coordonare între membrii unei tabere. Ca să vă faceți o idee despre cât de intense pot fi bătăliile dintre ghildele ce țin capul de afiș în Guild Wars, aflați că acestea pot dura până la câteva ore, fără ca una dintre părți să dea semne de oboseală. Ca spectatori, membrii noilor ghilde au de unde învăța! În plus, odată cu introducerea alianțelor, grupuri de până la zece ghilde aparținând unei facțiuni anume își pot uni acum forțele, pentru a obține controlul asupra unor porțiuni din Cantha, participând în așa-zisele Alliance Missions. Partea nasoală este că astfel alianțele obțin accesul la zone ce le vor rămâne accesibile doar membrilor acestora. Jucătorii de rând, neinteresați sau necooptați în astfel de alianțe, pot doar să viseze, deocamdată, la dungeon-urile high level precum Fissure of Woe sau Underworld din Prophecies. Cam dificilă situația, privind din perspectiva jucătorului neinteresat de alianțe sau ghilde, acesta „mulțumindu-se" cu punctele de facțiune, obținute în urma victoriilor din arene, ce pot debloca accesul la skill-uri noi și tot felul de alte minunății.


Pare cam mare pentru un păianjen


Marea de jad le-a venit de hac


Toate fetele să dea din fese!

Vine, vine africanu' după tine!

Noul capitol este un adevărat festin pentru ochi, producătorii condimentând tema orientală cu efecte de refracție și reflexie ce produc efecte uimitoare mai ales în cazul mării de jad. Fără îndoială, Factions arată mult mai bine decât Prophecies! Cantha este un continent plin de vegetație, chiar vibrant, contrastând puternic cu dezolantul Tyra pârjolit de arșiță, level designul reușit invitând, mai mult ca niciodată, la explorare. În paralel, jucătorul este însoțit de muzica lui Jeremy Soule, omul care și-a pus amprenta pe coloana sonoră din excelentele Morrowind și Oblivion. Dar oare ce ne rezervă viitorul? Al treilea capitol, bineînțeles, despre care norocoșii care au avut ochi să vadă trailer-ul cu care s-au lăudat băieții de la NCSoft la E3 au avut doar atât de zis: tema vizuală va fi una africană!

■ KiMO


Șșșt! Te tai...

Gen MMORPG ▸ **Producător** ArenaNet ▸ **Distribuitor** NCSoft ▸ **Ofertant** TNT Games, Tel. 021-345.55.08 ▸ **Procesor** PIII 800 MHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 32 MB ▸ **ON-LINE** www.guildwars.com

Grafică	8
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	9
Storyline	7
Impresie	8

8,3



Black and White 2: Battle of the Gods

Tumneseule, de ce l-ai părăsit?

Nici nu s-au uscat bine lacrimile supuşilor mei nemulţumiţi că în loc de lapte şi miere au primit magmă şi sulf, că Peter Molyneux, devenit între timp un fel de Moise al gaming-ului, de la care (nu negaţi, pehlivanilor!) cu toţii ne aşteptam să ne scoată din lumea stearpă a clonelor şi ideilor reciclate, a coborât de pe Muntele EA ţinând în mâna dreaptă un CD cu Battle of the Gods, addon-ul la care ne aşteptam încă de când a fost anunţat Black and White 2, iar în mâna stângă cele 10 Porunci de Marketing date de CEO Tatăl.

Fă-mă, Doamne, maimuţoi/ Şi m-aruncă între oi

Vă veţi bucura probabil să aflaţi că Battle of the Gods ne va prilejui o reuniune cu mai vechii noştri prieteni, aztecii. Căsăpiţi de Creatura noastră, fugăriţi de săbierii dumnezeieşti, transformaţi în frigărui haiduceşti de combinaţia fatală arcaş-vulcan-miracol fierbinte şi învinşi în cele din urmă de propria lor Prostie Artificială, aztecii nu s-au lăsat bătuţi, au pus-o de o magie neagră patentată, s-au convertit la satanism şi astfel au reuşit să atragă de partea lor un zeu evadat din genunile Gheenei şi să-l asmută asupra poporului nostru. Într-o lume în care îndatoririle mele de zeu se rezumau la a pune arcaşi pe ziduri şi la a converti duşmanii oferindu-le lapte, miere şi un nivel de trai net superior somnului pe podeaua rece a cocioabei, o faţă nouă (chiar dacă se încruntă la noi şi ne scuipă) dă un scop existenţei unei făpturi supranaturale cu mouse în mână şi nespălată de o săptămână.

Cum Sarsailă nu vine niciodată singur, diavolul aztec a atras de partea lui Armata Întunericului, o clică violentă de scheleţi umblători lipsiţi de cel mai elementar simţ al umorului şi animaţi de o ură profundă canalizată împotriva paşnicilor greci şi a silozurilor mereu pline. Însă cel mai puternic şi interesant aliat al satanei aztece este un cimpanzeu „nemort" cât un munte, cu un look absolut demenţial. Firicelele de carne care se iţesc dintre coastele dezgolite şi ochii roşii ca vişina mi-au făcut poftă instant de o coastă supradimensionată de porc spălată din abundenţă cu un vinişor rubiniu. De partea noastră vor fi pâlcurile de săbieri şi arcaşi greci şi un nou candidat la postul de animal de companie zeiesc, o ţestoasă (nu ninja, din păcate) simpatică şi cuminte sau de-a dreptul înspăimântătoare şi carnivoră dacă o vom trimite la produs (cadavre, nu altceva) pe autostrada spre Iad.

Fă-ne, Doamne, pui de greci/ Şi ne-aruncă 'ntre azteci

Pentru a stârpi noile urgii pe care Molyneux le-a aruncat deasupra capetelor înfierbântate de B&W 2, trebuie să mulţumim sau să speriem băştinaşii din cele patru colţuri ale celor trei insule mari şi late oferite cadou de Battle of the Gods. Vestea cea bună e că, deşi sunt doar trei la număr, insulele au crescut mari (sau, cel puţin, mai mari decât cele din B&W 2) şi vă vor ţine ocupaţi, zic eu, destul de mult timp. Dacă aţi fost băieţi prevăzători şi aţi păstrat save-urile din B&W 2, vechea voastră Creatură va călca din nou câmpiile virtuale. Dacă nu, o sumă frumuşică de tribut oferită la început şi niţică răbdare vă vor ajuta să antrenaţi un animăluţ cel puţin la fel de potent ca şi cel pe care l-aţi aruncat în uitare. La capitolul „noutăţi" mai avem trei clădiri noi, o vrajă care ne va da pe mână un pluton de scheleţi timp de un minut, un miracol de proporţii epice şi o serie de puzzle-uri care vă vor testa pe rând reflexele, logica şi răbdarea. Cam slăbuţ, după umila mea părere, dar îndeajuns cât să ia ochii unui individ sedus de Black and White 2.

O (po)veste deloc îmbucurătoare pentru indivizii care vor să simtă că fac ceva pentru poporul lor este prezenţa în număr mare a

puzzle-urilor total rupte de realitatea turmei pe care o păstoresc. Dau ca exemplu sarcina dumnezeiesc de logică de a aranja patru statui într-o anumită ordine. Ce legătură au statuile cu poporul ales şi cum ordinea în care sunt aranjate le va da impresia că am făcut ceva pentru ei sunt două lucruri care-mi depăşesc puterea de înţelegere. Şi mă întreb ce foloase ar trage agricultorii greci de pe urma unui ansamblu folcloric format din scheleţi pe care vom fi nevoiţi, ca nişte zei atotputernici ce suntem, să-l convingem să încingă o horă. M-am gândit că o fi fost vorba de vreun dans păgân al ploii, dar deja ploua când i-am convins să danseze.

În numele Nintendogs-ului, al Caesar-ului şi-al Sfântului Warcraft, Tamagotchi!

Revin cu aceleaşi plângeri pe care aţi fost nevoiţi să le înduraţi şi în review-ul lui Black and White 2. Cele mai importante sunt implicaţiile „doiului" din coadă. Dacă între timp Nintendo n-ar fi „smintit" (dacă tot nu am grijă de credincioşi, măcar să folosesc termeni biblici) o întreagă generaţie cu Nintendogs, cel mai complet şi adictiv tamagotchi, probabil creatura mi s-ar fi părut un animal de companie la fel de interesant ca armata de peşti ce-mi populează acvariul, chiar dacă procesul de training a fost simplificat exagerat de tare. Al doilea „dacă" este strâns legat de „planul de urbanism" implementat de Molyneux. După ce am gustat, pe rând, Caesar III, Pharaoh, SimCity şi Emperor, Black and White 2 mi-a dat senzaţia că sunt doar un staroste minor al unui sătuc de munte, şi nu Dumnezeu Tatăl care ar trebui doar să se uite urât la o cocioabă ca aceasta să se transforme subit într-un zgârie-nori cu steguleţ de mătase chinezească în vârf.

Ca un addon cuminte ce se află, Battle of the Gods „joacă" sigur şi se mulţumeşte să cheme la el doar micuţii deja „seduşi" de B&W 2 şi, ocazional, câţiva grăbiţi care vor să vadă o maimuţă putredă.

Ce legătură au toate acestea cu Battle of the Gods? Păcatele părinţilor se răsfrâng şi asupra copiilor. Singura şi cea mai importantă îmbunătăţire pe care acesta ar fi putut să o aducă lui B&W 2 ar fi fost multiplayer-ul. Din păcate, cu Battle of the Gods, asemenea Sfântului Petru din Biblia Povestită Copiilor, Molyneux s-a lepădat a doua oară de Sfântul Multiplayer, singurul element care ar fi fost în stare să mântuiască un joc mediocru. Totuşi, în lipsa acestuia, m-am gândit că ar fi fost drăguţ dacă un programator de la Lionhead ar fi cârpit puţintel AI-ul, măcar cât să ne dea impresia că nu luptăm împotriva unui zeu recrutat din secţia „Lobotomizaţi" a unui spital obscur de boli nervoase la fel de obscure. N-a fost să fie. Elementul RTS şi AI-ul din spatele lui au rămas la fel de superficiali. Deşi ni s-a promis că vor fi luate măsuri, AI-ul continuă să-şi trimită trupele pe rând (probabil se gândeşte că tacticile de hărţuire a duşmanului funcţionează şi în câmp deschis, nu doar la Posada şi Codrii Cosminului) şi nici nu-i trece prin cap că o invazie masivă - unde prin „masivă" înţeleg prezenţa a cel puţin două plutoane – l-ar ajuta să-şi atingă scopul mai rapid. În plus, dacă soldăţeii trimişi de AI pe capul nostru întâlnesc un zid, se vor încăpăţâna să ignore celelalte obiective posibile şi se vor mulţumi să stea cuminţei la baza unui zid înţesat cu arcaşi şi să o încaseze sistematic. Trist.

Lăsaţi copiii să meargă la el

Cu tot conţinutul nou (ţestoasa, nemorţii, cele câteva clădiri şi miracole noi), Battle of the Gods nu se îndepărtează cu nici măcar un „ţenti" de linia trasată de către B&W 2 şi reuşeşte doar să reîncălzească aproape insesizabil ciorba lui Molyneux. Noile clădiri şi miracole nu modifică semnificativ gameplay-ul, chiar dacă adaugă puţintică sare ciorbei B&W 2, iar cele câteva ore petrecute dansând cu aztecii şi cu maimuţa lor urât mirositoare vor răspândi un miros strident de „deja-vu". Lucru nederanjant, totuşi, dacă aveţi altă părere decât mine despre B&W 2. După cum spuneam, ca un addon cuminte ce se află, Battle of the Gods „joacă" sigur şi se mulţumeşte să cheme la el doar pe micuţii „seduşi" de B&W 2 şi, ocazional, câţiva grăbiţi. Dacă nu faceţi parte din categoriile de mai sus, opţiunile sunt evidente: Nintendogs şi/sau B&W 1. Sau puteţi aştepta ca Molyneux să primească o moştenire substanţială care-i va permite să nu mai depindă de un distribuitor sau altul şi să facă exact ce-l taie capul.

■ **cioLAN**

▸ **Gen** God Game ▸ **Producător** Lionhead ▸ **Distribuitor** EA ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIV 1,6 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1 ▸ **ON-LINE** blackandwhite2.ea.com

Grafică	9
Sunet	8
Gameplay	7
Multiplayer	–
Storyline	7
Impresie	6

7,4



Înainte...


Insula Diavolului 2: Armata Întunericului


Mă gândesc să o trimit la bancă


Le-a pus Dumnezeu mâna în cap


... şi după

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter



Noile provocări ale verii

Am avut de-a face cu un început de an cum nu se poate mai productiv pentru titlurile genului, dintre care s-au evidenţiat expansion-ul pentru SWAT 4, prin excelenţă, şi răsunătorul eşec care s-a numit Rainbow Six: Lockdown. Nu ştiu cât de mult s-au gândit producătorii înainte de a-i tăia acestuia picioarele înainte de a-l scoate pe cel mai nou reprezentant al seriei Ghost Recon la înaintare, dar de un lucru sunt sigur - Advanced Warfighter are toate ingredientele unei simulări tactice de calitate, la care Lockdown poate doar să spere. Cu toate acestea, Advanced Warfighter nu reuşeşte să ofere cea mai bună simulare a vieţii de soldat din toate timpurile... Important este că încearcă.

Saltul către un viitor plin de surprize

Advanced Warfighter face un salt către Mexicul anului 2013, spre deosebire de primul Ghost Recon, care ne-a dat de lucru prin estul Europei în 2008, iar al doilea prin Coreea anului 2011. Eşti tot un Ghost, super-soldatul american al viitorului, iar misiunea ta va fi aceea de a-l salva pe preşedintele american din mâinile unor rebeli mexicani. O nimica toată pentru căpitanul Sam Mitchell, liderul unităţii speciale însărcinate cu extragerea VIP-urilor din zona de conflict. Pentru el, a sosit momentul să testeze cele mai noi tehnologii militare din arsenalul armatei SUA, pe străzile din Mexico City. De reţinut că versiunea pentru PC a lui GRAW este diferită de cea destinată consolelor, cum ar fi Xbox 360, unde poziţionarea camerei la persoana a treia le va da jucătorilor posibilitatea să-şi facă o idee mai bună despre mediul înconjurător, un aspect extrem de util când încearcă să descopere un loc sigur pentru a se adăposti de focul inamic.

Lăsând deoparte povestea extrem de simplă şi linearitatea misiunilor, vă reamintesc că fiecare Ghost are la dispoziţie cele mai avansate arme şi tehnologii militare ale momentului. Câmpul de luptă poate fi analizat cu mare uşurinţă datorită imaginilor recepţionate în timp real de la sateliţi sau prin intermediul camerelor video cu care a fost echipat fiecare membru al unităţii, un element inedit pe care l-am admirat în exerciţiul funcţiunii şi în SWAT 4. Mai mult de atât, jucătorul poate controla chiar şi o dronă, a cărei cameră video îl ajută să localizeze din timp inamicul, înainte de a trimite echipa într-o zonă „fierbinte". Faptul că putem admira peisajul din perspectiva oricărui membru al echipei mulţumită noului HUD (botezat Cross-com) este, la urma urmei, prea puţin important, deoarece fiecare dintre ei execută ordinele cu promptitudine şi eficienţă maximă, dacă trecem cu vederea momentele frustrante în care unii dintre ei uită pe ce lume sunt şi rămân agăţaţi de câte-un gard. Inteligenţa artificială cu care au fost înzestraţi coechipierii a suferit, chipurile, îmbunătăţiri evidente. A suferit, într-adevăr, însă poţi uita liniştit de ele atunci când îţi admiri oamenii aruncându-se orbeşte în întâmpinarea gloanţelor, refuzând câte un ordin sau strecurându-se (la propriu) prin faţa ta în timp ce tragi cu arma. De partea


Cu harta, totul devine mai uşor

Tensiunea este omniprezentă în GRAW, iar acţiunea atinge cote maxime în clipa în care forţele inamice îşi unesc forţele pentru a curăţa zona de intruşi


Şi dus a fost...


Cum, nu suntem în Nam?!


I-am speriat şi p-ăştia!

adversă situaţia stă, parcă, ceva mai bine, exceptând momentele în care mexicanii m-au ignorat complet, deşi mă aflam la câţiva metri de ei, preferând să-mi caute camarazii ascunşi după ziduri. Din fericire pentru noi, momentele în care AI-ul îşi dă cu firma-n cap sunt, totuşi, prea puţine pentru a influenţa experienţa de joc luată ca un întreg, camarazii reuşind, de cele mai multe ori, să folosească cu succes mediul înconjurător pentru a se adăposti de focul inamic şi a răspunde cu aceeaşi monedă. Tensiunea este omniprezentă în GRAW, iar acţiunea atinge cote maxime în clipa în care forţele inamice îşi unesc forţele pentru a curăţa zona de intruşi.

Tactician de duminică

Versiunea pentru PC a lui GRAW vine, aşa cum era de aşteptat, şi cu o componentă tactică mai complexă faţă de cea destinată consolelor. Prin intermediul unei taste, jucătorul are acces imediat la o hartă detaliată, ce-i permite lui Mitchell să-şi deplaseze echipa prin intermediul unor puncte de reper sau să împartă ordine în stânga şi-n dreapta. De asemenea, în momente cheie ale jocului, există posibilitatea controlării unor vehicule de luptă, cum ar fi elicopterele Apache, ce aşteaptă cu nerăbdare ordinul de a distruge tancurile şi vehiculele blindate din ograda adversă. În plus, inamicul poate fi identificat cu mare uşurinţă, HUD-ul marcând ţintele adverse cu romburi roşii, iar coechipierii cu albastre. Interesant este că, astfel, poziţia inamicului devine vizibilă chiar şi prin ziduri, copaci sau tufe, fapt ce uşurează mult sarcina de a-l scoate din circuit. Dar chiar şi aşa, având la dispoziţie atâta tehnică militară, marele merit al jocului este că îşi forţează jucătorii să utilizeze tactici specifice infanteriştilor, aplicabile nu doar în cadrul campaniei solo (împotriva AI-ului), dar şi în multiplayer, flancând şi atrăgând inamicul în ambuscade. Posibilităţile tactice sunt aproape infinite datorită designului complex al câmpului de luptă, străzile şi structurile din Mexico City fiind ideale pentru aplicarea acestui tip de strategie.


Linişte mexicană


Aşa a vrut Dumnezeu...

GRAW vine, de asemenea, şi cu o componentă multiplayer de excepţie, din care nu avea cum să lipsească modul Co-operativ, similar campaniei single player, cu menţiunea că nu există puncte de salvare - în caz de eşec, misiunea trebuie reluată de la capăt. Este un mod inedit de petrecere a timpului în compania prietenilor din reţea, iar pentru cei care nu au răbdare să gândească fiecare mutare în parte, există mult mai antrenantul mod Domination, un fel de Deathmatch în care echipele se luptă pentru controlul unor obiective de pe hartă.

ALTERNATIVĂ

SWAT 4

Dacă aveţi nevoie de un FPS care să vă pună sângele şi rotiţele din cutia craniană în mişcare, SWAT 4 şi expansion-ul sunt tot ceea ce v-aţi putea dori.

Evoluţie

Mexico City se prezintă foarte realist, cu toate efectele climaterice specifice unui oraş apropiat de Ecuator şi un level design extrem de bine gândit. Fără a exagera, GRAW arată nemaipomenit de bine (depinde pe ce sistem se lăfăie) şi suportă o serie de tehnologii inovatoare, cum ar fi iluminarea HDR şi noua placă Ageia PhysX, ce conferă exploziilor un realism fără precedent pentru „doar" 300$. Cam mult, neică, mai ales în condiţiile în care modelul fizic al obiectelor implementat în engine-ul jocului se descurcă de minune şi fără ea. Maşini cărora să le spargem cauciucurile, să le dezmembrăm uşă cu uşă sau să le aruncăm în aer sunt, slavă Cerului, destule. Varietatea armelor este, deopotrivă, la fel de impresionantă, fiecare dintre ele fiind realist modelată. Cu reculul acestora, însă, se descurcă fiecare cum poate.

Realismul crud cu care îşi întâmpină GRAW jucătorii îi va îndepărta pe adepţii genului arcade, deoarece îi forţează să abordeze metodic fiecare etapă. Este un joc care pune la încercare materia cenuşie şi pe care „gânditorii" genului nu au voie să-l rateze.

■ KiMO

▸ **Gen** FPS Tactic ▸ **Producător** GRIN ▸ **Distribuitor** Ubisoft ▸ **Ofertant** Ubisoft Romania Tel. 021.569.06.00 ▸ **Procesor** PIV 2 GHz ▸ **Memorie** 1 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 128 MB ▸ **ON-LINE** www.ghostrecon.com/uk/ghostrecon3

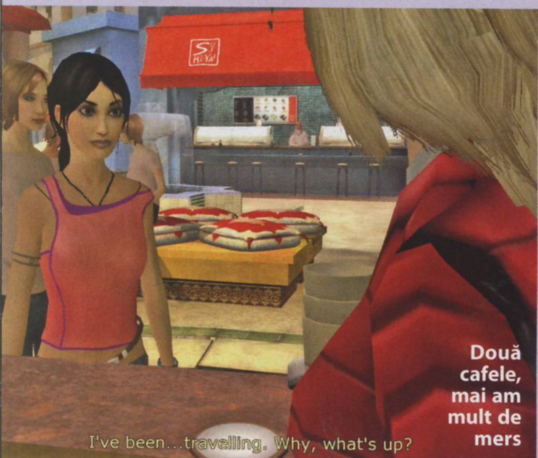
Grafică	9
Sunet	7
Gameplay	8
Multiplayer	9
Storyline	7
Impresie	8

8

DREAMFALL
THE LONGEST JOURNEY

În mijlocul drumului


Find April... Save April... „... and then May and June!"



Două cafele, mai am mult de mers

Am luat acum ceva ani o decizie conştientă de a nu mai aştepta nici un joc. Este imposibil să rămâi neatins de hype şi, odată cu asta, rişti să nu te mai poţi bucura cu adevărat de jocul aşteptat. Cu Dreamfall mi-am permis un compromis: m-am rezumat la a urmări debitaţiile zilnice ale lui Ragnar Tornquist (omul din spatele The Longest Journey şi Dreamfall) pe blog-ul pe care acesta şi-l updatează cu regularitate de câţiva ani de zile şi în care, pe lângă multe detalii despre viaţa sa personală, mai scăpau din când în când şi mici detalii despre Dreamfall. Nu am scăpat însă de emoţiile venite odată cu lansarea oficială a jocului, cu primele review-uri (care ba lăudau jocul, ba îl criticau la sânge) şi cu lunga aşteptare dinaintea momentului în care urma să-l văd cu ochii mei.

Un început şi acelaşi sfârşit

Este ceva ce m-a fascinat întotdeauna la o poveste care îşi găseşte locul potrivit într-un joc. Pot ignora deseori grafica şi gameplay-ul dacă povestea are sens şi reuşeşte să mă acapareze. Din acest punct de vedere, The Longest Journey a atins o coardă sensibilă. O poveste matură, plină de umor şi sensibilitate, care nu se sfia să se ia singură peste picior, îndeajuns cât să devină cu adevărat serioasă. Personaje atipice pentru un joc, care îşi refuză destinul şi rolul de mântuitori, conversaţii după care tânjeşti şi în viaţa de zi cu zi, plus o serie de puzzle-uri îndeajuns de nebune încât să se potrivească perfect cu spiritul jocului. Nu pot găsi în momentul de faţă un personaj mai cu picioarele pe pământ precum April Ryan (lucru rarisim în jocuri) sau o legătură mai specială decât cea dintre ea şi Crow. Sunt puţine alte momente din lumea jocurilor (remember Anachronox?) de care îmi aduc aminte cu aceeaşi plăcere ca de cele din The Longest Journey. Aşa că da, a tremurat ceva în mine în momentul în care m-am lansat pentru prima dată în noua poveste a norvegienilor de la Funcom.

Există o temă ce se regăseşte în ambele jocuri The Longest Journey de până acum. O temă care, sunt sigur, va avea aceeaşi importanţă şi în cel de-al treilea capitol al acestei poveşti (un al treilea, şi ultim, joc al seriei este deja promis). Poate mai ţineţi minte şarpele ce îşi înghiţea singur coada care apărea la începutul TLJ-ului. Dacă nu, nu-i nimic, important este simbolul. TLJ porneşte cu începutul unei poveşti, spusă de o bunică la focul sobei şi se termină, evident, cu finalul murmurat de aceeaşi bătrână. Nu este deci surprinzător faptul că începutul din Dreamfall o găseşte pe eroina jocului pe patul de moarte, captivă într-o comă ce nu dă semne că o să ia sfârşit. Şi ce poate face o tânără precum Zoe Castillo într-un asemenea caz? Se apucă de povestit, aţi ghicit. Cercul va fi complet numai la sfârşitul jocului, când povestea lui Zoe se termină, dar drumul cel mai lung încă mai are mult până a ajunge la capăt.

